



Wissen, was gespielt wird

Game

DVD

EXKLUSIV-DEMO AUF DVD:

AGE OF MYTHOLOGY

ANNO 1503

88%

TEST, TIPPS & DER GROSSE BUGREPORT!

€ 4,99 12/02

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-
Italien Spanien Frankreich Griechenland Portugal € 6,75
Holland Belgien Luxemburg € 5,80

Monat der MEGA-TESTS

Age of Mythology
No One Lives Forever 2
FIFA Football 2003
Need for Speed 6

- + Exklusiv-Demo
- + spielbare Demo
- + spielbare Demo
- + spielbare Demo



TIPPS

UT 2003 TRICK-SPRÜNGE

Bild für Bild erklärt: Fragen wie die Profis! Plus Tuning-Tipps!

FM 2003 VS. ANSTOSS 4

Duell im November: Die besten Fußballmanager im Vergleich!



TEST

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Der böse Verdacht: „Mogelpackung“ - Was wirklich neu ist!

GAMEPADS IM TEST

Die besten fürs neue FIFA: Wichtige Details, die viele übersehen!

UF DVD: 11 Demos, 20 Videos, 30 Updates, jede Menge Spieler-Tools & die neuesten Hardware-Treiber



EXKLUSIV-DEMO

AGE OF MYTHOLOGY

Testen Sie die neue Echtzeit-Referenz!



FIFA 2003
Demo: Stürmen mit Real Madrid!



NOLF 2
Demo: Besser als Jedi Knight 2!



NFS: HOT PURSUIT 2
Demo: Rasen, drängeln, siegen!



UT-2003-SPECIAL
290 MB: Maps, Skins, Tools u.v.m.!





Verteidige, woran du glaubst!

Stronghold Crusader führt Sie ins Heilige Land, zurück in die Zeit der Kreuzzüge. Die Fortsetzung des überaus erfolgreichen Strategie-Superhits Stronghold verbindet mittelalterlichen Burgenbau mit spannenden Belagerungen und Scharmützeln in der Wüste. Führen Sie Kreuzritter auf Seiten Richard Löwenherz' in den Kampf oder verteidigen Sie die Heimat der Sarazenen unter Saladin.

Ein Fest für Echtzeit-Strategen!

www.stronghold.de



STRONGHOLD CRUSADER

Spiel und Lösungsbuch jetzt im Handel!

„Intelligente Computergegner; sehr
guter und fordernder Multiplayer-Modus“
Bravo-Screenfun 10/02

BRAVO
SCREENFUN

Wertung 1-



85%



85%



© 2002 Firefly Studios Limited. Firefly Studios, the Firefly logo, Stronghold Crusader, and the Stronghold Crusader logo are trademarks of Firefly Studios Limited. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo are trademarks of Gathering of Developers. Take 2 Interactive logo, software, and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.



EDITORIAL

PETRA MAUEROEDER

CHRISTIAN MÜLLER

Was ist eigentlich mit ... Anno 1503?

Dienstag | 01. Oktober 2002

Einstand für unsere drei Neuen: David Bergmann (Strategie, Abenteuer) und Justin Stolzenberg (Sport- und Rennspiele) kommen aus Hamburg zu uns, wo sie sich ihre ersten journalistischen Sporen bei Online-Magazinen verdienten. Tuning-Profi Dirk Gooding wechselt von unserem erfolgreichen Ableger **PC Games Hardware**. Herzlich willkommen!

Montag | 14. Oktober 2002

Auch Christian Müller tut was für den Redaktions-Nachwuchs: Um 12:15 Uhr kommt der kleine Moritz auf die Welt.

Donnerstag | 17. Oktober 2002

Im Völkerkundemuseum zu Hamburg feiert Sunflowers die Fertigstellung von **Anno 1503** mit einem rauschenden Fest. PC Games ist nicht dabei – während der DJ den Saal beschallt, nutzen wir lieber die Zeit zum gründlichen Testen.

Samstag | 19. Oktober 2002

Sunflowers will **Anno 1503** nicht zuletzt an **Anno 1602**-Fans und Gelegenheitsspieler verkaufen. Weil viele unserer Redakteure das Spiel schon fast in- und auswendig kennen, drücken wir das Testmuster unseren Volontären David und Justin in die Hand. Und beobachten die beiden beim Spielen.

Montag | 21. Oktober 2002

Dallas, Seattle, Unterschleißheim, Fürth – das ist der Weg der spielbaren **Age of Mythology**-Demo. Buchstäblich von Bruce Shelleys Schreibtisch direkt in die Qualitätskontrolle nach Redmond, von dort zur deutschen Microsoft-Zentrale und dann in die Redaktion. Dort Funktions-Check auf gängigen Konfigurationen. Viren-Check. Alles roger! Zufriedene Mienen im CD-/DVD-Ressort: Nach **UT 2003** können wir den PC-Games-Lesern schon wieder eine absolute Top-Demo exklusiv anbieten. Beide Spiele gibt's übrigens – neben vielen anderen Top-Hits – als Dankeschön für geworbene Abonnenten. Immerhin steht bald Weihnachten vor der Tür ...

Mittwoch | 23. Oktober 2002

Ein bisschen neidisch sind wir ja schon: Während im Spielmarkt allenfalls ein Peter Molyneux oder ein Sid Meier als

„Star“ durchgeht, treffen sich die Kollegen unseres neuen Schwesternmagazins **WIDESCREEN** mal eben mit Tom Cruise zum Smalltalk. Die Premieren-Ausgabe dieses brandneuen Kino- und DVD-Magazins liegt der DVD-Auflage sowie allen Abo-Heften zum Reinschnuppern bei. Bestimmt sind Sie davon genauso begeistert wie wir.

Donnerstag | 24. Oktober 2002

22:13 Uhr, Redaktionskonferenz: Die Druckerei wartet bereits entnervt auf die noch ausstehenden Seiten, doch es gibt eine wichtigere Entscheidung: Welche Wertung kriegt **Anno 1503**? Sicher, dies ist das meisterwartete Spiel des Jahres. Aber auch ein Spiel, das sich in einigen wichtigen Punkten kaum von der Beta-Version unterscheidet, die wir Wochen zuvor für die Titelstory der 11/02 unter die Lupe genommen haben. Hinzu kommen einige Flüchtigkeitsfehler und Balancing-Ungeheimheiten. Viele unserer Anregungen und Rügen – etwa das hakelige Anwählen von Militäreinheiten – konnten nicht mehr berücksichtigt werden. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad für unser Empfinden entschieden zu hoch angesetzt – „unvorbelastete“ Spieler wie Justin und David bestätigen das. Aufgrund unserer Bugliste entsteht ein erster Patch, der vor allem die übertriebenen Militärkosten senkt. Mehr zu diesem Thema lesen Sie im Test ab Seite 68.

Freitag | 25. Oktober 2002

Der Tipps&Tricks-Teil, von Lesern regelmäßig in höchsten Tönen gelobt, wird noch hochwertiger, noch ausführlicher: Über 50 Prozent mehr Inhalt passt ab sofort auf die neu gestalteten Seiten. Das heißt, dass Sie ab dieser Ausgabe noch mehr vom Know-how und dem direkten Draht unserer Tipps-Crew zu den Entwicklern profitieren. Ein Beispiel sind die Erste-Hilfe-Tipps zu **Anno 1503** – ab Seite 149 erfahren Sie, wie Sie die nicht gerade einfache Startphase überstehen und kleine Bugs zu Ihrem Vorteil ausnützen können.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit der aktuellen Mega-Test-Ausgabe und viel Spaß beim Ausprobieren der Demos auf CD und DVD,

Ihr PC-Games-Team

DAVID BERGMANN



... kommt als passionierter Teetrinker in die Redaktion, entdeckt aber bei nächtlichen **Anno**-Einlagen recht schnell die unbestreitbaren Vorzüge des süßigen Redaktions-Kaffees. Kenner entdecken im Hintergrund den legendären Original-Cola-Automaten aus **Monkey Island 1**.

JUSTIN STOLZENBERG



... entpuppt sich als wahrer Gourmet: Curry-Huhn Bombay, Pekingteller, Gyrospfanne und Putenbrustfilet stehen auf seinem Speiseplan. Einziger Haken: Die Abbildung auf der Fertiggericht-Packung ähnelt dem Ergebnis weder optisch noch geschmacklich.

DIRK GOODING



... ist kaum aus dem Urlaub wieder da und hat schon alle Hände voll zu tun. Neben der Installation einer Wasserkühlung im Tuning-PC muss unser Action-Experte vor allem seinen **UT 2003**-Trainingsrückstand aufholen. Kollege Müller nimmt's mit Schrecken zur Kenntnis ...

Inhalt 12/2002

Aktuelles

Editorial	3
Pixelpracht	8

News

Altersfreigabe für Spiele geplant	11
Blizzard legt Klassiker neu auf	11
Das Spiel des Jahres	10
Doom 3: Verwirrung um Geheimcode	11
Gewinnspiel Amazon & Harry Potter	12
Lesercharts	12
Myst bis 2008	11
Napster: Der Film	11
Rollercoaster Tycoon Flipper	12
Spacerat	12
Tarantinos Killerspiel	11
Top Ten Deutschland	11
Westka: Endgültiges Aus	11
World Cyber Games 2002	11

Feature: Oliver Kahn gegen EA Sports 18
Als Sportspieler trägt man seine Haut zu Markte. Dennoch klagt Oliver Kahn gegen sein Auftreten in FIFA 2002. Will er Geld, bessere Simulationswerte oder einfach nur sein Recht?

Vorschau

Strategie

Hype-O-Meter	23
Anstoss 4	23
Die Siedler 5	23
Fußball Manager 2003 vs. Anstoß 4	24
Highland Warriors	23
Hype-O-Meter	23
Napoleon	23
Praetorians	30

Action

Hype-O-Meter	33
Aquanox 2: Revelation	37
Breed	33
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	33



Praetorians

Terrain und Formationen sind in dem Taktikspiel der Commandos-Macher wichtiger als Ressourcenmanagement und schnelle Reaktionen. Hier erfahren Sie, ob sich C&C- oder Schachspieler auf Praetorians freuen sollen.

James Bond 007 Nightfire	34
Mechwarrior 4: Mercenaries	33
Splinter Cell	36
Tomb Raider 6	33
Will Rock	33

Abenteuer

Hype-O-Meter	39
Anarchy Online - The Notum Wars	39
Baphomets Fluch 2.5	39
Golden Land	39
Neocron	39
Post Mortem	39
Runaway	40

Sport

Hype-O-Meter	43
Colin McRae 3	43
DTM Race Driver	43
Mercedes-Benz World Racing	43
Rallisport Challenge	44
Tiger Woods PGA Tour 2003	43
Tony Hawk 4	43

Test

So testen wir	49
---------------------	----

PC-Games-Einkaufsführer

Spiele: PC-Games-Top-100:	
Referenzspiele	132
Spiele: Classics und Budgetspiele	136
Spiele: Neuerscheinungen	134
Spiele: Schwarze Liste	134
Spiele: Spiele-Sammlungen	134
Spiele: Zusatz-CDs und Add-ons	134

Spiel des Monats

Age of Mythology	52
------------------------	----

Strategie

4-4-2	88
American Conquest	80
Anno 1503	68
Battle Realms: Winter of the Wolf	86
Colobot	90
Crazy Designer	86
Dawn of Empire	87
Emergency 2	84
Eric Zabels Cycling Manager 2	88
Far West	82
Medieval - Total War: Feedback	63
Platoon	74
Pusher	90
Reise nach Nordland	82
Robin Hood: Die Legende von Sherwood	64
Rollercoaster Tycoon 2	76
Total Victory	91

Action

Bomberfun	110
Combat Flight Simulator 3	106
Das Ding: Feedback	93
Ghost Recon: Island Thunder	108
Iron Storm	102
Medicopter 117 Vol. 3	110
No One Lives Forever 2	94
Red Shark	108

Abenteuer

Neocron	116
Neocron: Feedback	113
Ring 2	114

AKTUELLES

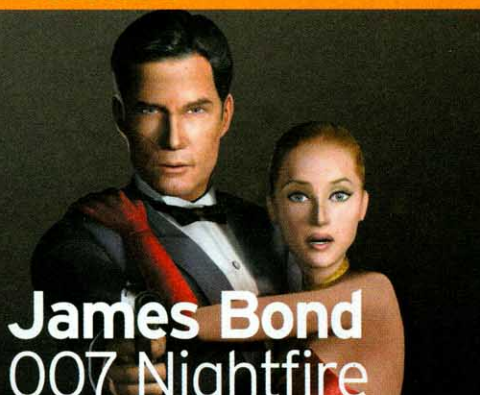


Kahn gegen EA

S. 18

Oliver Kahn taucht ungefragt in FIFA 2002 auf. EA hat zwar einen Vertrag mit der FIFA, dennoch könnte Kahn Schadensersatz und einen Verkaufsstopp von FIFA 2003 erstreiten. PC Games beleuchtet die Hintergründe.

VORSCHAU



James Bond 007 Nightfire

S. 34

Der Urvater aller smarten Agenten kehrt zurück - diesmal nicht nur im Kino. Kann 007 seiner charmanten Nachahmerin Cate Archer noch das Wasser reichen?

TEST



Ist AoM mehr als nur eine dreidimensionale Variante seiner Vorgänger? Wie schlägt es sich im Vergleich mit Warcraft 3? Wir haben für Sie das Spiel des Monats ausführlich unter die Lupe genommen.

Age of Mythology

S. 52

Sport

FIFA Football 2003	124
FILA Tennis	130
Links LS 2003	128
Need for Speed: Hot Pursuit 2	120
NHL 2003: Feedback	119
WWE Raw	130

Tipps & Tricks

Inhalt	145
--------	-----

Komplettlösung/Spieletipps

Age of Mythology	159
Anno 1503	149
Need for Speed: Hot Pursuit 2	173
No One Lives Forever 2	165
Unreal Tournament 2003	177

Kurztipps

America's Army	146
Commandos 2	147
Dungeon Siege	146
GTA 3	146
Hitman 2	147
Mafia	147
Morrowind	146
Starlancer	146
Unreal Tournament 2003	147
Vampire	146
Warcraft 3	146

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro	138
Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro	138
Hardware: Referenz-Produkte	139

News

Asus A7N8X	14
Creative Jukebox Zen	16
Geforce4-Grafikkarten von Terratec	14

Logitech Quickcam Cordless	14
Gewinnspiel: Mainboards	14
Gewinnspiel: Memorex CD-Brenner	14
Interview: Sapphire	16
Logitech Quickcam Cordless	14
MS Wireless Optical Desktop	14
MSI Geforce4 Ti-4200-8X	14
Sharkoon Luminous Cable	16
Speed Link SL-8210 Apollo	16
X-Tensions RF Speaker System	14

Test

Gamepads:

Interact Hornet Force Pad	186
Logitech Wingman Cordless	186
Microsoft Sidewinder Gamepad USB	186
Saitek P3000 Wireless Gamepad	186
Saitek P880 Dual Analog Pad	186
Thrustmaster Firestorm Dual Power 3	186
Thrustmaster Firestorm Wireless	186
Trust Sight Fighter Wireless	186
Xtension RF Gamepad	186

Grafikkarten:

Albatron G4 Ti-4200 Turbo	190
Connect 3D Radeon 9700 Pro	190
Guillemot Hercules 3D Prophet 9700 Pro	190
Leadtek Winfast A250 LE (MyVIVO)	190
MSI Geforce4 MX-440-VTD8X	190
Powercolor Evil Commander 9000 Pro	190
Sapphire Atlantis 9700 Pro	190
Maus: Logitech MX-700	193



FIFA Football 2003

Der König ist tot, es lebe der König: EA Sports hat FIFA 2003 tatsächlich nennenswerte Veränderungen gegönnt, die das Spiel noch attraktiver, realistischer und abwechslungsreicher machen.

Monitor: Iiyama LS902UT	193
Prozessor: Athlon XP	194
Soundkarte: Terratec DMX 6fire LT	193

Marktübersicht: Gamepads

Mittlerweile haben sich Gamepads zu kleinen Mehrfach-Joysticks mit zahllosen Tasten entwickelt. Augenwischerei oder sinnvolle Features für Renn- und Sportspieler?

Test: Neue Grafikkarten

Atis Radeon 9700 Pro und Nvidias NV18 sind endlich im Handel verfügbar. Können die Neu-linge im Kampf gegen die allmächtig erscheinende Geforce 4-Ti bestehen?

Kaufberatung: AMD-Prozessoren

AMD-Prozessoren bieten ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Doch der Prozessorkauf ist nur die halbe Miete: Wir verraten, worauf Sie beim Kauf zusätzlicher Hardware achten müssen.

Tuning: Unreal Tournament 2003

Die Grafikkarte qualmt, aber dennoch bewegen sich die Gegner nicht flüssig in Ihre Schussbahn? Mit unseren Tuning-Tipps bekommen Sie zusätzliche Frames für Ihre Frags.

PC Games hilft: Hardware-Hilfe

Sie fürchten, dass Ihre CPU durchbrennt? Battlefield 1942 läuft weder im Einzel- noch im Mehrspielermodus zufriedenstellend? Unsere Hardware-Experten beantworten Leserfragen.

Service

DVD- und CD-Anleitungen	204
Gewinnspiel: Feedback	207
Impressum	216
Inserentenverzeichnis	216
Leserbriefe	210
Rossis Rumpelkammer	212
Schnappschuss	217
Vorschau	217
Was macht eigentlich ...?	218

TIPPS & TRICKS

Anno 1503

Die schlecht balancierte Kampagne, Bugs und schief liegenden Preise der ungepatchten Anno 1503-Version verlieren mit dem Rat der Tipps&Tricks-Experten ihren Schrecken.

S. 149

HARDWARE

Marktübersicht Gamepads

Aktuelle Gamepads haben mit ihren Vorfahren kaum noch etwas gemein. Welche Funktionen die modernen Eingabegeräte bieten, zeigt die Marktübersicht.

S. 186

HighSpeed Grafikperformance hat einen neuen Namen

MYSTIFY

www.TerraTec.de

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende
Fachhandels-
kooperation
für PC-Spiele
und Konsolen.



Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores!

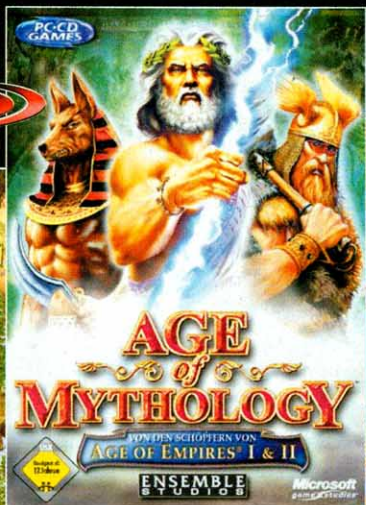


0 KIDS Reichenberger Str. 45 02765 Zittau 03583/510738 McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 07407 Rudolstadt 03672/313595 EICHELKRAUT Tuchmarkt - Markt 07937 Zeulenroda 036628/83214 FREIER Freiburger Str. 16 09496 Marienberg 03735/22810 1 GROSSE Sandberger Str. 14/16 14806 Belgitz 03384/122396 HERRMANN Börnicker Chaussee 1 16421 Bernau 03338/764186 HERRMANN Junker-Str. 26 16816 Neuruppin 03391/505924 2 WIGGERS Große Str. 32 25938 Wyk / Föhr 04681/580419 NONNENMACHER Bahnhofstr. 11 26169 Friesoythe 04491/2380 CARL OTTO Langestr. 14 27769 Delmenhorst 04221/91240 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29378 Wittingen 05831/404 DIE SPIELECKE Verdener Str. 8 29640 Schneverdingen 05193/52740 3 TOYS & MORE Neues Zentrum 3 31135 Hildesheim 05121/512026 BECKMANN-HENSCHKE Neues Zentrum 3 31275 Lehrte 05132/82850 McMEDIA-SHOP Obermarktstr. 10 32423 Minden 0571/9342398 SCHNÄPPCHEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Lemgo 05261/188522 SCHNÄPPCHEN-SHOP Lange Str. 87 32756 Detmold 05231/300874 SCHNÄPPCHEN-SHOP Citycenter Bergstr. 6 32791 Lage 05232/920955 SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 33098 Paderborn 05251/296971 JONELEIT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34613 Schwalmstadt 06691/94800 SULZER Affollerstr. 98 35039 Marburg 06421/963521 4 FRÜHL SPORT & SPIEL Asterlager Str. 94 47228 Duisburg-Rheinhausen 02065/64814 SEIDEL Marktstr. 13 47798 Krefeld 02151/81780 JANSEN Engerstr. 50 47906 Kempen 02152/2167 KIESKEMPER Everswinkel Str. 8 48231 Warendorf-Fredenhorst 02581/4193 PECHERS SPIELPARADIES August Wessing Damm 32 48231 Warendorf 02581/2603 PECHER Oststr. 4 48231 Warendorf 02581/2396 JASPER Ibbenbürener Str. 1+3 48496 Hopsten 05458/93170 TWENHÄFEL Große Str. 23 49065 Bramsche 05461/935311 5 MEINHARDT Hauptstr. 22 55487 Sohren 06543/2070 MERKLER Langenbergstr. 8 56299 Ochtersheim 02625/958314 FLEMMER Mühlengasse 5-7 57610 Altenkirchen 02681/2951 HABAKUK Lindenstr. 70 57627 Hachenburg 02662/3219 KREMERS Oststr. 56 59065 Hamm 02381/25068 PECHERS SPIELPARADIES Langestr. 25 59302 Delde 02522/4600 6 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61462 Königstein 06174/22064 7 STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 72379 Hechingen 07471/2408 ELSER Geislinger Str. 24 73033 Goppingen 07161/75115 E+E GmbH Wilhelm-Enßle-Str. 40 73630 Remshalden 07151/71691 BE KA EL Buchener Str. 29 a 74731 Walldürn 06282/929020 ENGELHARD + HERR Witt-Röntgen-Str. 1/m E-Center 77656 Offenburg 0781/25105 8 SCHLÄTTL Münchner Str. 16 84359 Simbach 08571/6850 MEDIA STORE Fugensiedel 4-6 86150 Augsburg 0821/313134 HEILIG Überlinger Str. 9 88630 Pfaffendorf 07552/1010 9 MAX SPIEL + HOBBY SCHWEIGER Färberstr. 11 90402 Nürnberg 0911/2418989 GAMES GARDEN Karl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/2148935 FUN MEDIA Rothenburger Str. 5 90443 Nürnberg 0911/2877083 KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 91413 Neustadt / Aisch 09161/873060 LOLLYPOP Weichser Weg 5 93059 Regensburg 0941/490930 ACHTNER Ulrichstr. 29 93326 Abensberg 09443/7344 GIERSTER Vilsbiburg 11/13/15 94474 Vilshofen 08541/3979 THEO KRANZ e-tainment Juliuspromenade 11 97070 Würzburg 0931/571604 WORLD OF ILLUSION Marienstieg 1 98527 Suhr 03681/722189	Belgien: KINDERPARADIES , Klosterstr. 8, B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/560459 KINDERPARADIES , Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)
---	---

Unter **www.mcmmedia.de** kannst du dir
auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum
nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

Top-Games zu Top-Preisen

48,70 €



Verfügbar ab 14.11.02



Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

Das Highlight
der aktuellen
McMEDIA-CD:

Top-Trailer
zu

ANNO
1503



Je 14,95 €

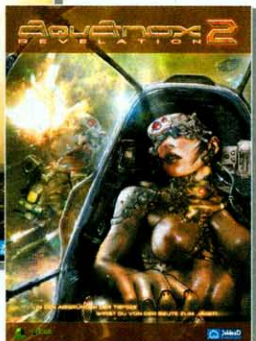
Verfügbar ab 29.11.02

PREISHAMMER!



Nur
solange
Vorrat
reicht!

1,95 €



Je 44,70 €

Verfügbar ab 29.11.02

SIE SIND GAMESHÄNDLER? Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 - Fax: 05121/761727 - eMail: info@mcmedia.de - Web: www.mcmedia.de

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels "Der Erste Kaiser". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich! **HOL SIE DIR!** Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

C&C Generals

C &C: Generals pur: Wo eben noch Zivilisten spazierten, liefern sich Panzer der Chinesen und der Global Liberations Army (kurz GLA) inmitten einer arabischen Kleinstadt ein erbittertes Gefecht. Dass es sich bei dem Bild um eine 3D-Landschaft und nicht um einen gezeichneten 2D-Hintergrund wie in *Age of Empires 2* handelt, will man angesichts der Detailfülle gar nicht so recht glauben. Ob die Grafik tatsächlich so gut aussieht oder ob Sie *C&C: Generals* nur mit einem High-End-PC spielen können, wird sich spätestens Anfang nächsten Jahres herausstellen – dann soll Westwoods neuer Echtzeit-Strategieknüller fertig sein.

Entwickler EA Pacific
Anbieter Electronic Arts
Termin Januar 2003



AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Mei', ist denn schon Weihnachten?

Wenn die Tage kürzer, nasser und kälter werden, ist es wieder so weit: Die Spiele-Maschinerie läuft auf Hochtouren. Zu keiner anderen Zeit des Jahres wird so emsig programmiert, gebalancet, gebugfixt, gemastert, gepresst, verpackt und ausgeliefert wie in den Novemberwochen. Das Weihnachtsgeschäft, die Hochsaison für PC-Spiele, naht mit Riesenschritten. Außerdem kann so mancher Spiele-Publisher für den Quartalsabschluss Ende des Jahres noch ein paar Umsätze gebrauchen. Wir PC-Spieler dürfen endlich all die Sachen selbst spielen, über die wir das ganze Jahr immer nur gelesen haben. Aber warum schon im November? „Mei“, ist denn da schon Weihnachten?“ Ja, in den Regalen und auf den Verkaufsflächen der Spiele-Händler schon lange. Insbesondere die großen Kaufhaus- und Elektromarkt-Ketten setzen den Herstellern enge Liefertermine, um im Weihnachtsgeschäft in voller Pracht präsent sein zu können. Der Kampf um uns Käufer beginnt also bereits beim Ringen um die Regalmeter. Wer in diesem Jahr seine Spielepakete nicht bis Ende November liefern kann, dürfte Schwierigkeiten haben, sein Produkt noch unter den Christbaum zu bringen. Da liegt der Gedanke nahe, dass die Handels-Liefertermine mit ein Grund dafür sein können, weshalb sich einige der noch für dieses Jahr angekündigten Top-Titel weiter verschoben haben. Wer Ende November nicht schafft, steckt dann eben noch etwas mehr Zeit und Arbeit in sein Produkt. Schade, denn auf C&C Generals, Sim City 4, Splinter Cell, Raven Shield und das neue Tomb Raider hatte ich mich schon sehr gefreut. Richtig motzen dürfte in den nächsten Wochen aber trotzdem keiner. Die Spiel-Hit-Dichte ist enorm hoch. Schon in dieser Ausgabe erstrahlt in jedem Genre ein neues Highlight und bis Anfang Dezember finden Sie beim Spiel-Händler Ihres Vertrauens auch noch Hochkaräter wie FM 2003, Anstoß 4, Gothic 2, James Bond 007: Nightfire, Rallisport oder Aquanox 2. Wem das noch nicht reicht, der kann sich an unserer nebenstehenden „Spiel des Jahres“-Wahl beteiligen und wird bestimmt noch auf den einen oder anderen Knüller der letzten Monate stoßen, der es immer noch wert ist, an den Weihnachtsfeiertagen gespielt zu werden.

CHRISTIAN MÜLLER

SPIEL DES JAHRES

Das Beste zum Schluss

Zwölf Ausgaben lang haben wir in diesem Jahr alle Spiele-Neuheiten bewertet, gelobt, gerügt, analysiert, verglichen und einsortiert. Jetzt ist die Zeit gekommen, um die PC-Games-Leser über die besten Spiele der vier Genres - Strategie, Action, Abenteuer und Sport-/Rennspiel - abstimmen zu lassen. In langen Diskussionen haben wir für jedes Genre fünf Vorschläge ausgewählt, die aus unserer Sicht eine Chance auf den Sieg haben. Darüber hinaus vergeben wir genreübergreifend den Leserpreis für DAS Spiel des Jahres.

Und so machen Sie mit: Auf www.pcgames.de haben wir einen Coupon zum bequemen Ausfüllen vorbereitet. Natürlich können Sie auch auf dem Postweg mitmachen - schreiben Sie einfach Ihre vier Genre-Favoriten plus Spiel des Jahres auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

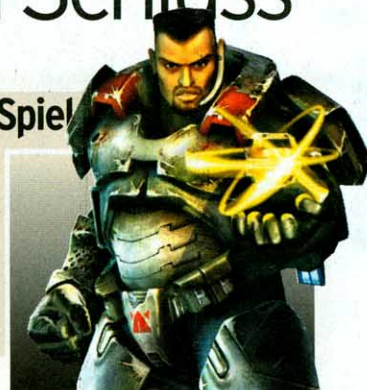
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Spiel des Jahres
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Pakete mit allen (!) 20 nominierten Spielen - jedes im Wert von mindestens 800 Euro.

Für jede wichtige Kategorie stellen wir fünf Spiele zur Wahl ...

Bestes Action-Spiel

- GTA 3
- Jedi Knight 2
- Mafia
- No One Lives Forever 2
- Unreal Tournament 2003



Bestes Strategiespiel

- Age of Mythology
- Anno 1503
- Civilization 3
- Fußballmanager 2002
- Warcraft 3



Bestes Abenteuer-Spiel

- Dark Age of Camelot
- Dungeon Siege
- Morrowind
- Neverwinter Nights
- Syberia



Bestes Sport-/Rennspiel

- FIFA Football 2003
- Grand Prix 4
- NHL 2003
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Virtua Tennis



Teilnahmebedingungen:

1. Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der nominierten Spielehersteller.
2. Teilnahmeschluss: 20. November 2002
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
5. Die Gewinner der fünf Spielepakete werden aus allen Teilnehmern per Zufall ermittelt und schriftlich benachrichtigt.
6. Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall ihr Name und ihr Wohnort abgedruckt wird.

UMFRAGE AUF PCGAMES.DE

Es wird Zeit für DVD-Spiele

Laut einer Umfrage unter über 2.000 registrierten Teilnehmern auf www.pcgames.de begrüßt die große Mehrheit den Schritt von Ascaron, den Fußballmanager Anstoß 4 im November ausschließlich auf DVD zu veröffentlichen. Damit scheint die Zeit endlich reif für die im PC-Spiele-Sektor bislang stiefmütterlich vernachlässigten Spielfilm-Scheiben - mit viel Platz für Bonusmaterial.

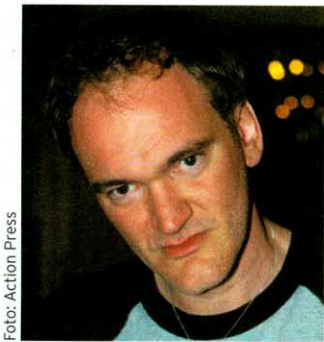


Foto: Action Press

KILL BILL

Tarantinos Killerspiel

Kultregisseur und Schauspieler Quentin Tarantino (From Dusk till Dawn, Desperados) plant, seinen neuen Actionstreifen Kill Bill bis Oktober 2003 fertig zu stellen, und Vivendi Universal Interactive hat sich die Spiele-Verwertungsrechte gesichert. Sein Entwicklungsstudio Black Label Games (Herr der Ringe) peilt für eine Umsetzung das zweite Quartal 2004 an. Dass der Rachezug der smarten Killerin Bride auf dem PC nicht an Charme verliert, will Tarantino in einer Beraterrolle sicherstellen.

DEUTSCHLANDS SONDERWEG

Europaweiter Jugendschutz

Schon nächstes Jahr will die Interactive Software Federation of Europe (ISFE) länderübergreifende Altersempfehlungen für Unterhaltungssoftware einführen, um Minderjährige vor nicht geeigneten Inhalten zu schützen. Mit Ausnahme von Finnland und Portugal haben bereits alle Landesverbände der Europäischen Union das Abkommen unterzeichnet, das die geprüften Spiele in fünf Stufen ab 3, 7, 12, 16 und 18 Jahren einteilen will. In Deutschland soll das System der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) weiterhin bestehen bleiben, bis eine verbindliche Entscheidung im Jugendschutz gefallen ist.



NAPSTER: DER FILM

Musikpiraten im Fernsehen

Der Videokanal MTV will die Story um das Musiknetzwerk Napster verfilmen, in dem zu Spitzenzeiten fast zehn Millionen User - meist illegal - MP3s tauschten. Die Hauptrolle soll angeblich Shawn Fanning selbst spielen, der die Firma 1999 als Uni-Abgänger gegründet hatte und nach unzähligen Klagen der Musikindustrie vor zwei Jahren aufgeben musste. Nachdem Bertelsmann zwischenzeitlich über 85 Millionen Dollar in das Unternehmen gesteckt hatte, wurden die Überreste nun kürzlich von Unbekannten für rund 11 Millionen Dollar versteigert.

PLEITEWELLE ROLLT WEITER

Westka macht dicht!

Das Entwicklerstudio Westka ist pleite. Trotz Umstrukturierungsmaßnahmen und der Zusage eines Publishers ist es den Kölnern nicht gelungen, die Firma vor dem Aus zu retten. 44 Personen arbeiteten zuletzt an dem viel versprechenden Action-Shooter The Y-Project (mit lizenziierter Unreal-Engine, Vorschau in PC Games 08/2002) und der Wirtschaftssimulation Race Tracks Unlimited. Allen Angestellten wurde zum 30. September gekündigt und der Geschäftsbetrieb offiziell eingestellt.



Doom 3: Geheimcode

Verwirrung um Doom 3: Findige Online-Journalisten meinten, auf der offiziellen Website des heiß erwarteten Shooters (www.ua-corp.com) eine geheime Botschaft entdeckt zu haben. Die Buchstabenfolge „KOJIKWRYWQ“ im Quelltext stehe für „When it's done“ - es erscheint, sobald es fertig ist. Doch schnell stellte sich heraus: alles Humbug.

Zocker-WM in Korea

In Korea ist professionelles Spielen längst Normalität. Am 28. Oktober beginnt in Daejeon die World Cyber Games 2002 (WCG 2002). Dann spielen 470 Teilnehmer aus 45 Ländern um die Wette, bis am 3. November die besten Counter-Strike-, Starcraft- und Age of Empires 2-Spieler feststehen.

Myst bis 2008

Der Publisher Ubi Soft hat den Vertrag mit den Myst-Entwicklern Cyan Worlds, Inc. bis zum Jahre 2008 verlängert. Dazu Yves Guillemot, Präsident und CEO von Ubi Soft Entertainment: „Durch die enge Zusammenarbeit mit Cyan Worlds, Inc. wollen wir auch in den kommenden Jahren Fans der Myst-Spielereihe überraschen und unterhalten.“

Blizzard gründet Klassiker-Label

Das zu Vivendi Universal gehörende Entwicklerstudio Blizzard (Warcraft 3) hat ein neues Label namens Blizzard Classic Arcade gegründet. Fortan werden unter diesem Namen Blizzard-Klassiker neu aufgelegt. Den Anfang macht der zehn Jahre alte Titel The Lost Vikings, der im Frühjahr 2003 für den Game Boy Advance erscheinen soll.

TOP 10 DEUTSCHLAND

- 1 NEU UNREAL TOURNAMENT 2003
- 2 NEU DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF
- 3 ▼ 2 BATTLEFIELD 1942
- 4 NEU HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
- 5 NEU GOLD GAMES 6
- 6 NEU STRONGHOLD CRUSADER
- 7 ▼ 1 MAFIA
- 8 NEU EMPIRE EARTH ADD-ON
- 9 NEU DIE SIMS DELUXE EDITION
- 10 NEU EMPIRE EARTH



PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1	UNREAL TOURNAMENT 2003 (Epic/Infogrames)
NEU Vormonat: -	DUKE NUKEM ist seit Jahren nicht mehr am Set von Duke Nukem Forever erschienen. Er spielt lieber UT 2003 und sagt Sprüche wie "Rest in pieces!".
2	MAFIA (Illusion Softworks/Take 2)
NEU Vormonat: 3	BORIS BECKER spielt die Hauptrolle in Mafia 2. Seine Aufgabe: Steuerhinterziehung im großen Stil.
3	WARCRAFT 3 (Blizzard/Vivendi Universal)
NEU Vormonat: 1	RUDOLF SCHARPING schimpft über diese elenden Rusher in Warcraft 3: "Ich spiele erst 30 Minuten!"
4	BATTLEFIELD 1942 (Digital Illusions/Electronic Arts)
NEU Vormonat: -	SADDAM HUSSEIN wird Bösewicht in Battlefield 2002. Die Rolle des Spielers: George W. Bush.
5	GTA 3 (Rockstar Games/Take 2)
NEU Vormonat: 2	MICHAEL SCHUMACHER träumt von einer Karriere in GTA - als schnellster Pizzalieferant in ganz Miami.
6	MORROWIND (DT.) (Bethesda/Ubisoft)
NEU Vormonat: 6	WILLIAM WALLACE wollte die Morrowind-Welt retten. Man hat seitdem nie wieder etwas von ihm gehört.
7	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN (IO Interactive/Eidos)
NEU Vormonat: -	TOM HANKS hatte sich als Auftragskiller in Hitman 3 beworben. Er wurde abgelehnt.
8	HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Vivendi Universal)
NEU Vormonat: 5	MAX PAYNE rockt derzeit alle Counter-Strike-Server! Seine Gegner sind ratlos und klagen über starkes Lag.
9	DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION (Blizzard/Vivendi Universal)
NEU Vormonat: 9	DER TEUFEL programmiert gerade sein eigenes Diablo-Spiel. Sein großes Vorbild ist Geoff Crammond.
10	BALDUR'S GATE 2 (BioWare/Virgin)
NEU Vormonat: -	BALDUR? Wer ist eigentlich Baldur? Und warum wurde eine Stadt nach ihm benannt? Fragen über Fragen ...

ROLLERCOASTER TYCOON

Verrückter Flipper



Maßgeschneidert nach Chris Sawyers Aufbau-Strategie-Hit hat die US-amerikanische Firma Stern Pinball einen eigenen Spielhallen-Flipper designt: Der Tisch besteht aus vier "Achterbahnen" (also entsprechenden Rampen) und Attraktionen wie Autoskooter, die den Attraktionen der Vergnügungspark-Simulation nachempfunden sind. Mechaniker, Handwerker und ein Kiosk dienen als Ziele. Interessiert? Unter www.sternpinball.com gibt es ein Bestellformular.

10x Harry Potter 2 zu gewinnen!

amazon.de
and you're done.

Am 15. November dampft der Hogwarts Express wieder Richtung Zauberschule - und Sie können mit an Bord sein. In Zusammenarbeit mit dem Amazon.de-Games-Shop verlost PC Games zehnmal Die Kammer des Schreckens, die Fortsetzung des erfolgreichen Action-Adventures rund um den berühmten Zauberlehrling. Im zweiten PC-Spiel von Electronic Arts bestehen Harry, Ron und Hermine wieder spannende Abenteuer, begegnen finsternen Gestalten und frönen ihrem Lieblingssport, dem Quidditch. Damit sich für Sie die Kammer des Schreckens öffnet, sollten Sie diese Frage richtig beantworten:

Die Preisfrage:
Wie heißt die "Edelmarke" unter den Zauberbesen?

- a) Bembel e) Bambus
- b) Bimbos f) Hokus
- c) Nimbus g) Pokus
- d) Nippes h) Fidlbus

Schreiben Sie den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und senden Sie sie an:

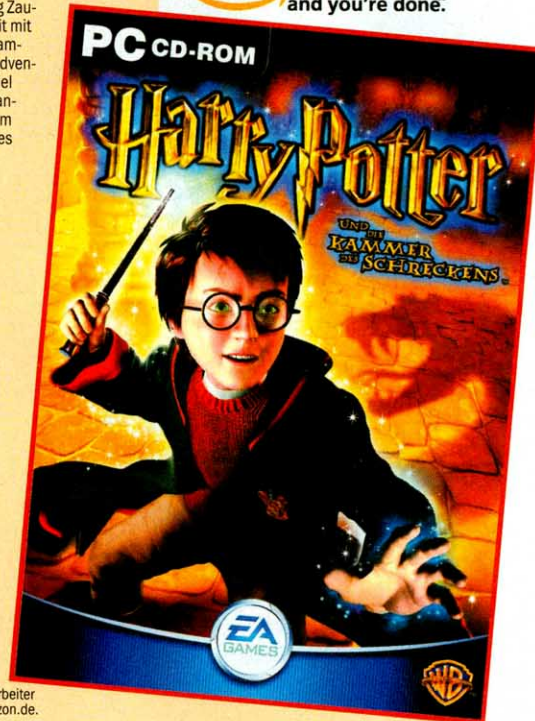
COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Kennwort: Harry, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder schreiben Sie eine E-Mail an harry@pcgames.de.

Unter www.amazon.de/games finden Spielefans neben Klassikern und Neuheiten Rezensionen der Redaktion und von Kunden. Games-Fans können nach Schlagwörtern, Herstellern, Plattform und nach Preisen suchen. Die Computer- und Videospiele-Charts zeigen, welche Spiele gerade besonders angesagt sind. Bei Amazon.de können Games bereits vor Veröffentlichung vorbestellt werden und werden dann pünktlich zum Verkaufsstart ausgeliefert.

Teilnahmebedingungen:

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Electronic Arts und Amazon.de.
- Teilnahmeschluss: 20. November 2002
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
- Die Gewinner der fünf Spielepakete werden aus allen Teilnehmern per Zufall ermittelt und schriftlich benachrichtigt.
- Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall ihr Name und ihr Wohnort abgedruckt wird.



T I K W A
INSERT

"UNREAL TOURNAMENT 2003"

wird präsentiert von **MUSIKPRODUKTIV** Der Megaplatz für Musik-Equipment www.musik-produktiv.de



supported by GIGA DE

WWW.SPACE-RAT.DE



Noch drei Stationen,
dann steige ich aus.

Noch drei Jahre,
dann steige ich aus.

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.allianz.de/gofuture . Im Gegensatz zur Bahn gilt bei der Allianz: je früher man einsteigt, desto günstiger fährt man. Z.B. mit der Allianz Startpolice für alle bis 25 Jahre. Weitere Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögenspakete für Berufseinsteiger finden Sie unter: www.allianz.de/gofuture

Allianz 

Versicherung Vorsorge Vermögen

Gewinnen mit Memorex

Auf der Webseite www.memorexlive.de findet vom 1. November bis 31. Dezember das Memorex-Mas-Gewinnspiel statt. Die Teilnehmer können zehn externe CD-Brenner BBQ 200 sowie 50 CD-Etuis für unterwegs gewinnen. Info: www.memorexlive.de

Kabellose Boxen

RF Speaker System, so heißt das erste funkgesteuerte Stereo-Boxensystem der Marke X-Tensions. An der Sendeanlage schließen Sie die Soundquelle an, von wo die Daten per Radiosignal an die zwei Boxen geschickt werden. Über einen Sendersucher stellen Sie dort den gewünschten Kanal ein und empfangen dann den Klang. Im Lieferumfang ist für jeden Lautsprecher ein Netzteil enthalten. Alternativ passen in jede Box auch acht AA-Batterien. Der Sende- und Empfangsradius beträgt laut Hersteller 60 bis 100 Meter. Als Ergänzung für 4.1-Soundkarten ist das kabellose Boxenduo besonders zu empfehlen. Der Preis des Sets liegt bei rund 70 Euro.

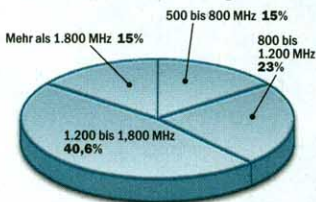
Info: www.interact-europe.de

Bluetooth von Microsoft

Das neue Paket mit dem Namen Wireless Optical Desktop for Bluetooth besteht aus Keyboard, Wireless IntelliMouse Explorer und einem Bluetooth-Transceiver. Der Preis für die kabellosen Bluetooth-Geräte liegt bei 200 Euro.

Info: www.microsoft.de

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?



Quelle: Umfrage unter 3.200 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*

Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute €1,68.



MSI GEFORCE4 TI-4200-8X

Schneller spielen

Ab sofort bietet MSI (Tel.: 069-408930) zwei neue Grafikkarten an. Beide verwenden den Geforce4-Ti-4200-Grafikchip, der in seiner überarbeiteten Version (NV28) nun auch AGP8X unterstützt. Die TI4200-VTP8X besitzt 128 MByte Grafikspeicher, einen Video-Eingang, TV-Ausgang, zwei VGA-Anschlüsse und ist mit 250/500 MHz (Chip/Speicher) getaktet. Mit gleicher Ausstattung versehen – allerdings etwas schneller unterwegs – ist die TI4200-VTD8X. Mit 275/550 MHz ist sie so fix wie eine Geforce4 Ti-4400. Den zweiten VGA-Ausgang der VTP8X hat MSI allerdings durch einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme ersetzt. Die Karten kosten 289 und 299 Euro.

ÜBERZEUGEND Zu den neuen Grafikkarten bekommen Sie die Spiele Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project und Tom Clancy's Ghost Recon gratis dazu.

LOGITECH QUICKCAM CORDLESS

Webcam ohne Kabelsalat

Die kabellose Webcam von Logitech (Tel.: 089-894670) soll mit einer Reichweite von bis zu 25 Metern Bilder an den PC liefern. Bei einer maximalen Auflösung von 640x480 Pixeln sendet die Quickcam Cordless bis zu 30 Bilder pro Sekunde. Parallel dazu nimmt ein kleines Mikrofon auch eine Tonspur auf, die ebenfalls übermittelt wird. Die Stromversorgung der Webcam erfolgt über eine 9-Volt-Batterie oder den beigelegten Netzadapter. Bis zu vier Kameras können Sie über die beigelegte Software an einem PC verwalten. Der Preis für die Quickcam Cordless: 249 Euro.



SCHNÖRKELLOS

Die erste kabellose Webcam für den Heim-PC kann mit Batterien oder per Netzteil betrieben werden.

TERRATEC-GEFORCE4-PLATINEN

Das ist was fürs Auge

Die Soundkarten-Spezialisten von Terratec (Tel.: 02157-81790) stellen jetzt auch Grafikkarten her. Die ersten vier Platinen werden unter dem Namen „Mystify“ produziert und verwenden die Geforce4-Grafikchips MX-420, MX-440, Ti-4200 und Ti-4600. Die Preise der einzelnen Platinen liegen zwischen 100 und 380 Euro. Die Geforce4 Ti-4200 kostet beispielsweise 200 Euro, besitzt einen DVI- und TV-Ausgang und wird mit Treibern und DVD-Software geliefert.



DEBÜTANT Aus den Händen der deutschen Multimediaprofis kommen erstmals auch Grafikkarten.

ASUS A7N8X

Nforce2 im Anmarsch

Mit dem A7N8X bietet Asus (Tel.: 02102-95990) eine High-End-Hauptplatine für alle aktuellen AMD-Hauptprozessoren an. Der verwendete Nforce2-Chipsatz unterstützt die schnelle 3D-Grafikschnittstelle AGP8X, ein Zweikanal-Speicher-Interface für PC400-Speicher besitzt gleich zwei Netzwerkkarten und eine Onboard-5.1-Soundkarte. Das A7N8X besitzt fünf PCI-Steckplätze und darüber hinaus Anschlüsse für USB-2.0-Geräte, Firewire und Serial-ATA-Festplatten. Der Preis der Platine liegt bei 160 Euro.



FLAGGSCHIFF Mit USB 2.0, Firewire und Serial-ATA ist das Nforce2-Mainboard gut ausgestattet.

TDSL 1500:

Jetzt mit doppeltem Speed einsteigen und sparen.

Highspeed surfen ins nächste Level.

Bleiben Sie in Sachen Highspeed auf dem neuesten Stand: Schalten Sie sich jetzt ein bei T-DSL 1500 und ziehen Sie Daten mit bis zu 1.536 kbit/s auf Ihre Festplatte. Auch Ihre Uploads laufen mit bis zu 192 kbit/s viel schneller.

Die Gelegenheit ist doppelt günstig.

Wer nicht nur doppelt so schnell unterwegs sein, sondern auch doppelt sparen will, beauftragt T-DSL 1500 zwischen dem 4.11. und 23.11.2002. Dann erhalten Sie als Neueinsteiger das Starterpaket mit T-DSL Modem Teledat 300 LAN für nur 49,99 €* statt regulärer 119,99 €. Darüber hinaus sparen Sie volle 3 Monate den Grundpreis für T-DSL 1500 von 9,99 €**. Macht insgesamt eine Ersparnis von satten 99,97 €. Außerdem bekommen Sie mit Rechnung Online als Teil des Starterpakets Ihre Telekom Rechnungsdaten bequem auf Ihren Computer.

T-DSL 1500 ist fast überall verfügbar. Also nichts wie los.

* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss (nur ein Angebot je Neuauftrag), durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 EUR zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 74,95 EUR.

** Monatlicher Grundpreis für T-DSL 1500 zzgl. zum T-DSL Grundpreis

Infos www.telekom.de



So geht man heute ins Internet

T · · DSL ·

Leuchtende PC-Innerei

Die Firma Sharkoon bietet seit kurzem eine nette Spielerei für PC-Bastler an. Das Luminous Cable ist ein leuchtendes IDE-Kabel (IDE), das mit allen aktuellen Festplatten (bis U/DMA133) funktioniert und dabei leuchtet. Das 45 cm lange Kabel kostet rund 20 Euro, für das 60-cm-Kabel sind 25 Euro zu berappen und das längste Kabel mit 90 cm geht für rund 30 Euro über den Ladentisch.

Info: www.alternate.de

Mainboards zu gewinnen

Mit PC Games und Leadtek können Sie drei High-End-Mainboards mit Nforce2-Chipsatz gewinnen. Das Winfast K7NCR18D-Pro kostet 130 Euro und ist für alle SockelA-Prozessoren geeignet. Es besitzt vier PCI-Slots, unterstützt AGP8X, PC400-Speicher, USB 2.0, Firewire und verfügt über zwei Onboard-Netzwerkarten sowie eine Onboard-Soundkarte. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Leadtek, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Welche Grafikkarte besitzen Sie?

- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
- ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
- ☐ Nvidia Geforce3 Ti-200
- ☐ Nvidia Geforce3
- ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
- ☐ Nvidia Geforce2 Ti
- ☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-400
- ☐ Nvidia Geforce2 MX-200
- ☐ Nvidia Geforce2 MX
- ☐ Nvidia Geforce256
- ☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
- ☐ Matrox G400/G400/G450/G550
- ☐ Ati Radeon 9700 / Pro
- ☐ Ati Radeon 9000 / Pro
- ☐ Ati Radeon 8500
- ☐ Ati Radeon 7500
- ☐ Ati Radeon SDR/DDR
- ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
- ☐ 3dfx Voodoo3
- ☐ 3dfx Voodoo2
- ☐ STM Kyro I/Kyro II
- ☐ Integrierte Mainboardgrafik 3
- ☐ Weiß ich nicht

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Leadtek und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20. November 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

SAPPHIRE ÜBER RADEON 9500 UND NEUE GRAFIKKARTEN

„Grafikkarten mit Ati-Chip für jeden Geldbeutel!“

PC Games: Am 25. Oktober hat Ati einen neuen Grafikkarten-Chip für Spiele-PCs vorgestellt. Den Radeon 9500 soll es in zwei Versionen geben: als Standard-Version und als Radeon 9500 Pro. Wo genau liegen die technischen Unterschiede (Stichwort: gleiche Taktfrequenzen)?

Forster: „Der Unterschied zwischen der 9500 und der 9500 Pro liegt in den Grafik-Pipelines – die 9500 verfügt über vier und die 9500 Pro über acht. Diese beiden Modelle unterscheiden sich von der 9700-Serie auch durch das Speicher-Interface. Die 9700-Chips sind über eine 256 Bit breite Verbindung an den Speicher angebunden, die 9500-Chips nur über 128 Bit.“

PC Games: Der Radeon 9700 Pro hatte aufgrund diverser Grafikfehler in aktuellen Spielen wie Warcraft 3 starke Startschwierigkeiten. Wie will man verhindern, dass so was bei zukünftigen Spielen auch vorkommt?

Forster: „Wir arbeiten sehr eng mit Ati an Lösungen für Grafikfehlern in Spielen – die Treiber werden weiterhin auf alle aktuellen Titel optimiert und Ati sowie Sapphire streben eine noch sehr viel engere Zusammenarbeit mit den Spieleherstellern an.“



DANIEL FORSTER, Technical Marketing Manager bei Sapphire Deutschland

PC Games: Welche Vor- und Nachteile zum momentanen Hightech-Grafikkarten-Chip Radeon 9700 Pro sehen Sie?

Forster: „Die Vorteile der neuen Radeon-9500-Chips sind offensichtlich: Für jeden Geldbeutel gibt es nun erstklassige Ati-basierende Grafikkarten.“

PC Games: Wie heißen Sapphires Platinen mit den neuen Chips, wie teuer werden

sie und ab wann sind sie erhältlich?

Forster: „Unsere High-End-Grafikkarten laufen unter dem Namen Atlantis und wir werden bald neue, coole Produkte anbieten. Die Preise der Radeon-9500-Platinen stehen für den deutschen Markt noch nicht fest. Erste Karten werden allerdings vermutlich Mitte bis Ende des Monats im Handel stehen.“

PC Games: Inwiefern werden sich Ausstattung und Speichermenge von der Radeon 9700 Pro (128 MByte) unterscheiden?

Forster: „Es wird eine Radeon-9500-Grafikkarte auch mit 64 MByte DDR-Speicher geben. Die Karte wird einen zusätzlichen TV-Ausgang und DVI-Anschluss besitzen. Der Hammer ist das Softwarepaket, denn neben einem Übertaktungs-Programm gibt es das Spiel Soldier of Fortune 2 und DVD-Software dazu. Na, wenn das nichts ist?“

Chatten Sie mit Bernd Holtmann über dieses Thema am 23.11. um 18 Uhr im Themenchat auf www.pcgames.de.

CREATIVE JUKEBOX ZEN

Mini-Festplatte spielt MP3s

Der neue MP3-Player von Creative (Tel.: 00353-14380000) wiegt 270 Gramm und birgt stolze 20 Gigabyte Speicherplatz. Darauf können Sie etwa 5.000 Lieder im MP3-Format (128 kBit) und auch WMA-Lieder speichern und abspielen. Der eingebaute Lithium-Ionen-Akku bietet bis zu zwölf Stunden Playback und wird bequem über den USB-Port aufgeladen. Für eine schnelle Datenübertragung besitzt die Jukebox Zen auch einen Firewire-Anschluss. Die Multifunktions-Festplatte kostet 449 Euro.



COOL Die Jukebox Zen wird mit einer eigenen Ledertasche und Gürtelclip geliefert.



PLATZSPAREND Die runden Satelliten nehmen wenig Platz ein.

APOLLO 2.1 SUBWOOFER-SYSTEM

Viel Bass für wenig Geld

Unter der Marke Speed Link präsentiert Jöllenbeck (Tel.: 01805-125133) ein günstiges 2.1-System. Die runden Satelliten lassen sich leicht an Wänden befestigen, der Subwoofer hat ein Holzhause. Auf der mitgelieferten Kabelfernbedienung finden sich die Regler für Lautstärke und Bassleistung sowie der Ein/Aus-Schalter und ein Kopfhöreranschluss. Die Effektivleistung des Systems beträgt 22 Watt RMS, der Preis des SL-8210 Apollo liegt bei 50 Euro.

FRITZ!

ISDN

FRITZ! CARD



More FRITZ! – more fun

Die ISDN-PC-Controller zum Surfen, Mailen, Faxen

Surfen, mailen, faxen – **FRITZ!** ist für alles, was mit ISDN und PC richtig Spaß macht. Einfach zu installieren, einfach zu bedienen, einfach für jeden PC-Typ und praktisch für jedes Windows-Betriebssystem.

FRITZ!Card ist eins-fix-drei betriebsbereit - und dann kann's mit der dazugehörigen Software vernünftig losgehen. Zum Beispiel mit **FRITZ!web** für schnelles Internet über ISDN; noch schneller mit Kanalbündelung und ISDN-Datenkompression. Damit erreichen Sie erfreuliche Geschwindigkeiten von bis zu 240 kBit/s an jedem Anschluss. Oder mit **FRITZ!fon**, dem ISDN-Softwaretelefon mit Anrufbeantworter. Ganz besonders nett ist auch, mit **FRITZ!fon** jetzt SMS im Festnetz senden und empfangen zu können.

Ob **FRITZ!Card PCI** und **FRITZ!Card PnP** als Einsteckkarte, **FRITZ!Card USB** als externes Gerät oder **FRITZ!Card PCMCIA** für Notebooks – **FRITZ!Card** sorgt in jedem Fall für gute Laune.

Die **FRITZ!Cards** für mehr Fun bekommen Sie überall im guten Computerfachhandel, bei Media Markt, Saturn Hansa, ProMarkt, Karstadt oder Vobis.

Übrigens, brandaktuelle Software-Updates und alle Treiber gibt's kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder gleich im Netz: www.avm.de/fritz

Jetzt anmelden¹
und das T-Online
KomfortPaket sichern

Sonderaktion vom
01.11.02 bis 31.01.03

und 3 Monate keine
Grundgebühr zahlen!²

Ihre Vorteile auf einen Blick:
 ■ Virenschutz Software
 Norton AntiVirus™
 ■ 2 zusätzliche eMail-Adressen³
 ■ 10 kostenlose eMail-Benachrichtigungen per SMS⁴

T-Online.

FRITZ!Card ab

79,- €

unverbindliche Preisempfehlung
inkl. MwSt.



59/20

In Zusammenarbeit mit
T-Online
www.t-online.de

High-Performance Communication by...



AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de



FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0
Ausgabe 11/2001



FRITZ!Card PCI v2.0



FRITZ!Card PCI v2.0
Ausgabe 9/2001

- 1) Zum Beispiel T-Online eco: 3,95 € monatliche Grundgebühr, Nutzungsentgelt nur 1,59 Cent/Minute. Im ersten Abrechnungsmonat sind 20 Online-Stunden inklusive. Gilt bei Einwahl über die Zugangsnummer 0191011.
- 2) Gilt nur im Rahmen dieser Aktion vom 01.11.02 bis 31.01.03. Gültig in Kombination mit jedem T-Online Grundgebührrtarif. In den ersten 3 Monaten zahlen Sie keine Grundgebühr für das T-Online KomfortPaket. Nach Ablauf der 3 Monate verlängert sich der Vertrag automatisch, die monatliche Grundgebühr für das T-Online KomfortPaket beträgt dann 2,49 €. Die Mindestvertragslaufzeit beträgt 30 Tage. Das Angebot gilt nur für Neukunden, die in den letzten 6 Monaten keine T-Online Kunden waren. Nach Ablauf der Aktion ist eine Anmeldung zu T-Online Standardkonditionen möglich.
- 3) Bei Zugang über die Mitbenutzererkennung fallen Nutzungsentgelte gemäß der gültigen Leistungsbeschreibung/Preisliste des jeweils gewählten Grundgebührrtarifes an.
- 4) Jede weitere eMail-Benachrichtigung per SMS kostet 19 Cent. Nicht genutzte Kontingente verfallen am Ende des Abrechnungszeitraumes.



DAS VIRTUELLE EBENBILD: Moderne Grafikkarten machen es möglich: In FIFA 2003 ist Kahn extrem gut wiederzuerkennen.



Der Vulka(h)n bebt

Foto: ASA Fotoagentur

FIFA 2001, FIFA 2002, FIFA 2003, FIFA 2004 - wirklich?
Nationalheld **Oliver Kahn fährt schwere Geschütze**
auf: Er will die FIFA-Reihe stoppen.

Bei der Weltmeisterschaft wurde Kahn endgültig zur Legende: In fast jedem Spiel rettete der Vorzeige-Profi seinen Mitspielern mit dem Bundesadler die knappe Führung. Nach dem Turnier genoss der früher als „Affe“ diffamierte Torwart den Beifall derer, die ihn seinerzeit mit Bananenschalen beworfen hatten. Doch so langsam verwirrt der stets unter Hochspannung stehende Wahl-Münchener seine Popularität: Die erneute Attacke gegen einen Spieler ließ eine heiße Debatte über seine Vorbildfunktion für Jugendliche in Deutschland aufleben. Nun geriet der Nationalmannschafts-Kapitän wiederum wegen einer Attacke in die Schlagzeilen, diesmal jedoch nicht physisch, sondern juristischer Natur, durch seinen Rechtsanwalt Dr. Matthias Prinz. Der Jurist, bekannt durch erfolgreiche Prozesse unter anderem gegen Klatschblätter wie **Bunte**, berät Oliver Kahn seit mehreren Jahren. Ähnlich wie andere Mandanten von Dr. Prinz, sieht Kahn nun seine Persönlichkeitsrechte verletzt – durch die Fußballsimulation **FIFA 2002**. Laut Prinz sei

die „kommerzielle Nutzung der Namens- und Bildrechte von Herrn Kahn“ rechtswidrig und solle insgesamt untersagt werden. Das gelte natürlich erst recht für die Nutzung in der Werbung.

Publisher EA Sports steht nun eine Unterlassungsklage mit einer Millionen Euro Streitwert sowie ein verpatztes Weihnachtsgeschäft ins Haus, denn falls Kahn gewinnt, müsste der Verkauf von **FIFA 2002** ausgesetzt werden. Davon ist möglicherweise auch der noch realistischere Nachfolger **FIFA 2003** (Test ab Seite 124) betroffen.

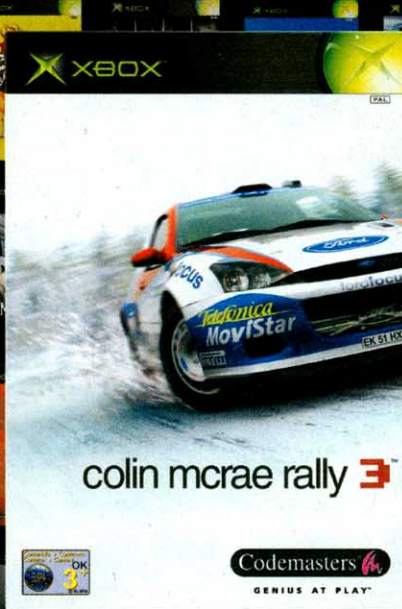
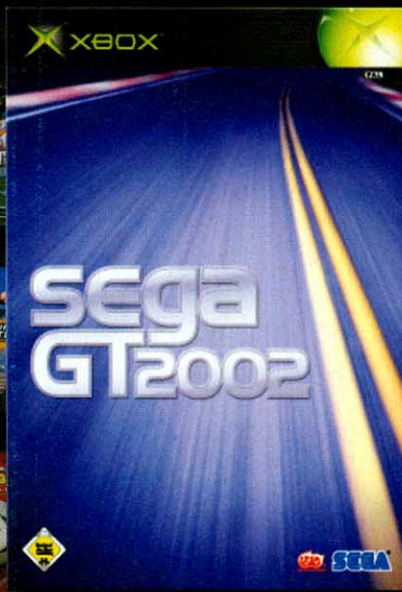
Steht Fußballfans nun eine lange Durststrecke oder zumindest ein gewaltiger Rückschritt in Sachen Darstellungsqualität der **FIFA**-Serie bevor? EA selbst gibt keinen Kommentar ab, doch wenn man nach Dr. Andreas Lober, Experte für Internet- und Computerrecht, geht, dürfen Spieler aufatmen. Er verweist auf die Verträge zwischen Electronic Arts und der Spielergewerkschaft FIFPro: „Wie die Erfolgsaussichten der Klage letztlich sind, hängt von den zwischen der FIFPro und EA sowie von den

zwischen den Spielern und der FIFPro geschlossenen Verträgen ab. Die Verwendung des Namens Oliver Kahn wird von diesen Verträgen normalerweise gedeckt sein, sofern diese nicht zu Werbezwecken geschieht. Probleme könnte es deshalb vielleicht mit dem Werbespot zu **FIFA 2002** geben, in dem Kahn zu sehen ist – konsequent wäre es dann aber, den Werbespot zu stoppen und nicht das ganze Spiel.“ Kahns Anwalt gibt sich trotzdem optimistisch: „Wir gehen davon aus, dass wir den Prozess erfolgreich beenden werden. Wenn die Gegenseite Vorschläge zu einer außergerichtlichen Lösung unterbreitet, werden wir sie selbstverständlich prüfen und mit Herrn Kahn erörtern.“ Eine vorstellbare außergerichtliche Lösung wäre möglicherweise – ähnlich wie bei amerikanischen Ausnahmesportlern (Michael Jordan, Shaquille O'Neal) –, eine Sonderlizenz für die Verwendung von Oliver Kahn in der **FIFA**-Serie zu vereinbaren.

Laut Dr. Lober werde es vermutlich keine der beiden Parteien zu einer Gerichtsverhandlung kommen lassen und auch Dr. Prinz erklärte sich bereit, Vorschläge der Gegenseite für eine außergerichtliche Einigung zu prüfen. Doch selbst nach einer Einigung ist die Problematik für EA Sports nicht vom Tisch, denn Dr. Prinz berät nach eigenen Angaben noch weitere Sportler; ob deren Persönlichkeitsrechte ähnlich verletzt werden, ist jedoch offen.

JUSTIN STOLZENBERG

PLAY NOVEMBER.



SEGA GT2002



UNREAL CHAMPIONSHIP



BLINX



COLIN MCRAE RALLY 3™



Löse in BLINX das Raum-Zeit-Kontinuum auf. Greife deine Gegner von allen Seiten an, denn wenn du es nicht tust, tun sie es. Wie in UNREAL CHAMPIONSHIP: 25 Gegner, 25 Charaktere, 25 Schauplätze und du auf der anderen Seite. Und wenn du fertig bist, such dir ein anderes Spiel aus. Es gibt mehr als 150 Games für Xbox und diese vier sind brandneu. Der November wird heiss.

www.xbox.com/de

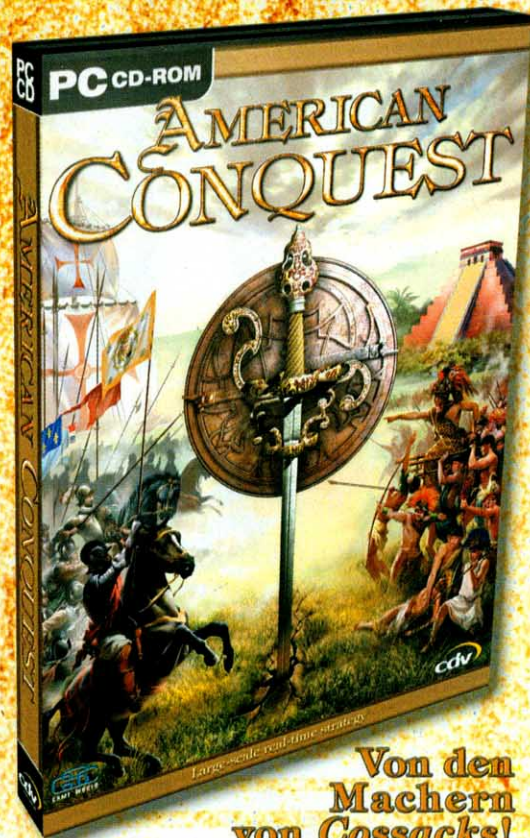
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

© 2002 Microsoft Corporation, alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blinx: The Time Sweeper, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber. Unreal® Championship ©2002 Epic Games, Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal Championship was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S. A. under license from Epic Games, Inc. The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. All other trademarks are the property of their respective owners. Sega GT 2002: Copyright: © WOW ENTERTAINMENT INC./Sega Corporation. © 2002 The Codemasters Software Company Limited Codemasters. All rights reserved. Codemasters ® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. Colin McRae Rally 3™ and GENIUS AT PLAY™ are trademarks of Codemasters. Colin McRae™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Colin McRae™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. All rights reserved. This game is not licensed by or associated with the FIA or any related company. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.



AMERICAN CONQUEST

— Three Centuries of War —



Von den Machern von Cossacks!

In Cossacks brennt Europa - in American Conquest die Neue Welt - und zwar lichterloh!

1492 betreten Sie als Christoph Kolumbus Amerika und entfachen damit über 300 Jahre hinweg einen kriegerischen Flächenbrand mit hitzigen Gefechten um Land, Reichtümer und die Freiheit.

Features

- ✱ Episches Echtzeit-Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
- ✱ Realistische Massenschlachten mit bis zu **16.000 Einheiten**
- ✱ 8 Kampagnen mit mehr als **40 Missionen**
- ✱ 5 Multiplayer-Modi über LAN oder Internet
- ✱ **12 unterschiedliche Nationen und Stämme**
- ✱ 100 verschiedene Einheiten und über 100 Gebäude
- ✱ Diplomatie-System, Kampfmoral, Kartengenerator, u.v.m.!

RELEASE: 4. QUARTAL 2002

GameStar "Sehr gut"

Ausgabe 07/02

www.americanconquest.de



PLATOON™

VIETNAM WAR



- Authentische Armeen
- Strategie pur
- Eine feindliche Umgebung
- Unsichtbare Feinde:

100% REALISMUS!!!!

**DAS ERSTE ECHTZEITSTRATEGIESPIEL
IM VIETNAMKRIEG-SETTING!**



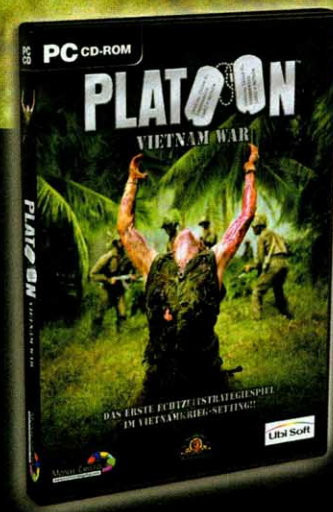
AB NOVEMBER ÜBERALL IM HANDEL!

MONTÉ CRISTO
www.montecristogames.com

MGM INTERACTIVE

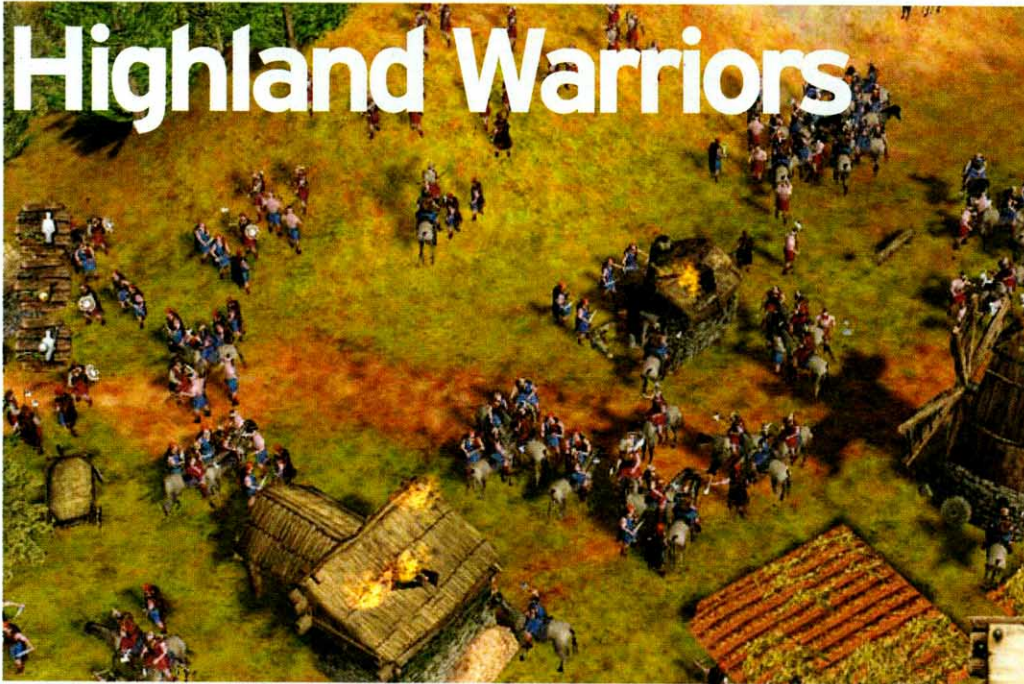
Entwickelt von:
DIGITAL REALITY

Ubi Soft



STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele



Highland Warriors

„Man kann uns vielleicht unser Leben nehmen, aber niemals unsere Freiheit“, soll William Wallace von sich gegeben haben. Spätestens seit **Braveheart** verbindet man mit diesem Spruch das Szenario des schottischen Befreiungskrieges. In genau diese Kerbe schlägt auch Data Becker und lässt Sie ab Januar 2003 die Führung wahlweise dreier schottischer Clans oder der Engländer übernehmen. Dabei haben Sie durch die eigens entwickelte ATLAS-

3D-Engine die Möglichkeit, die Kamera frei zu drehen und zu zoomen. Das ist praktisch, um bei den aufreibenden Massenschlachten die Übersicht zu behalten. Für den Erfolg mit ausschlaggebend wird sein, ob das Balancing der vier Völker trotz ihrer unterschiedlichen Schwerpunkte (Mystik, Wirtschaft, Infanterie, Kavallerie) keiner Partei zu große Vorteile einräumt und ob die Steuerung reibungslos funktioniert.

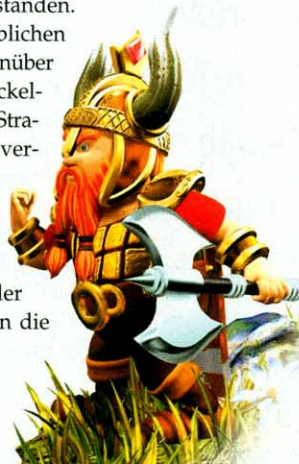
Der Schatzplanet



Besonders an junge Strategen ab acht Jahren richtet sich ab November ein an den traditionellen Weihnachts-Kinofilm angelehntes Strategiespiel von Disney Interactive. Riesige Hightech-Galeeren pflügen durch den Weltraum, vorbei an Asteroidenfeldern und Planeten. Die Ähnlichkeiten zum Echtzeit-Klassiker **Homeworld** sind verblüffend – was nicht weiter verwundert, denn entwickelt wird es von den Barking Dog Studios (**Homeworld Cataclysm**). Die Einzelspieler-Kampagne dreht sich um einen Verschwörungsplan finsterner Weltraumpiraten, mit dem Ziel, die Königin zu stürzen. Sie übernehmen die Führung der Königlichen Marine, um die Pläne der Piraten und Prokionen zu vereiteln. Mit der Mehrspieler-Option haben Sie auch die Möglichkeit, die anderen Parteien in Schlachten mit insgesamt bis zu vier Spielern zu kommandieren.

Die Siedler 3D

Dass die nächste Siedler-Generation in einer echten 3D-Welt spielt, war schon bekannt. Jetzt hat Blue Byte bekannt gegeben, für welche Engine man sich entschieden hat: Criterions RenderWare Graphics Engine. Schon viele bekannte Spiele – etwa **GTA 3** oder **Tony Hawk's Pro Skater 3** – sind damit entstanden. Von dieser erheblichen Umstellung gegenüber den eigenentwickelten Engines der Strategie-Kultserie verspricht sich Ubi Soft einen neuen Innovations-schub für den fünften Teil, der wohl erst 2004 in die Läden kommt.



Anstoß 4

Anstoß 4 kommt nur auf DVD – wer kein solches Laufwerk hat, braucht aber nicht in Panik verfallen, denn Ascaron bietet ein Bundle mit Anstoß 4 und einem DVD-Laufwerk für 99 Euro an. Sammler können zur Special Edition greifen: Für 59 Euro gibt es einen Fußball dazu.

Napoleon

„Erleben Sie seinen Feldzug hautnah mit.“ Unter diesem Motto steht die TV-Serien-Adaption von Infogrames (die Serie läuft im Januar 2003 im ZDF). Stolz sind die Entwickler besonders auf die „epische Breite“ des Titels.

Civilization-3-Add-on

Das erste Add-on zu Civilization 3 wird ab dem 21. November erhältlich sein. Fans der Civilization-Spiele dürfen sich auf acht neue Kulturen, neue Einheiten und Weltwunder (unter anderem Aktienhandel, Internet) und vor allem einen Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler freuen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

- | | |
|----|---|
| 1 | Anno 1503
Aufbau-Strategie Erhältlich
EA Games |
| 2 | Command & Conquer: Generals
Echtzeit-Strategie 21. Januar 2003
Electronic Arts |
| 3 | Age of Mythology
Echtzeit-Strategie 14. November 2002
Microsoft |
| 4 | Anstoß 4
Fußball-Manager 15. November 2002
Ascaron |
| 5 | Rollercoaster Tycoon 2
Aufbau-Strategie Erhältlich
Infogrames |
| 6 | Black & White 2
Aufbau-Strategie Lionhead
4. Quartal 2002 |
| 7 | Master of Orion 3
Runden-Strategie 28. November 2002
Infogrames |
| 8 | Commandos 3
Echtzeit-Taktik 27. Juni 2003
Pyro Studios |
| 9 | Sim City 4
Aufbau-Strategie 15. November 2002
Electronic Arts |
| 10 | Fußballmanager 2003
Wirtschaftssimulation 29. November 2002
Electronic Arts |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Köln. Der EA Sports Fußballmanager 2003 kann jetzt Online-Radiosender per Streaming einspielen. Wie reagiert das Anstoß-4-Team? Wir geben ab nach Gütersloh!

Dort lässt man diese ungeheure Schmach natürlich nicht auf sich sitzen und kontert über die linke Seite mit einem Skin-Editor, mit dem man sein Passfoto auf das Gesicht des 3D-Managers kleben darf. Cool? Alberrn? Überflüssig? Überfällig? Wie auch immer – zum Glück nur zwei von Hunderten von Einträgen in den Das-ist-neu-Listen zweier heiß erwarteter Management-Spiele, die im November im zweiwöchigen Abstand auf den Markt kommen. Weil Fußballmanager relativ leicht miteinander vergleichbar sind, ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Hersteller gern voneinander absprechen, um beim direkten Feature-Vergleich („Wir haben sieben Statistiken mehr als die – vielleicht sogar acht!!!“) gut auszusehen. PC Games wollte auch ein bisschen spicken und hat beide Teams besucht – das

EA-Team um **Anstoß-1-bis-3-Macher** Gerald Köhler in Köln und die zwangsläufig neu besetzte **Anstoß 4-Mannschaft** bei Ascaron in Gütersloh. Der neue Fußballmanager von EA Sports hat übrigens bereits einen erfolgreichen Stapellauf hinter sich – der seit September in England erhältliche **Total Club Manager** basiert auf dem Fundament des kölschen **FM 2003**, entbehrt aber einiger Features, die auf der Insel nicht gefragt sind (etwa der detaillierte Stadionausbau). Anders in Deutschland: Ab der zweiten November-Hälfte sind nicht nur Ihre Talente als Trainer, sondern eben auch als Manager eines Profivereins gefragt. Ob Sie Ihren Verein von vornherein festlegen oder sich auf eine Karriere einlassen und von ganz unten nach ganz oben wollen – Hunderte von Ländern, Ligen und Vereinen plus diverse Schwierigkeitsgrade und Modi bieten ein breites Betätigungsfeld.

Genretypisch verbringen Sie den größten Teil der Zeit damit, die Werte für Zweikampf, Schnelligkeit, Kopfballstärke, Frische, Kondition etc. der eigenen und der gegnerischen Kicker zu studieren, zu vergleichen und per Training zu verbessern. Da in Fußballmanagern vor allem in Tabellen zwangsläufig mit Abkürzungen gearbeitet werden muss, bieten beide Manager Tooltips an: Wer den Mauszeiger auf die Abkürzung „SK“ bewegt,

Der Stadion-Baukasten

Hamburg hat eins, Schalke hat eins, München kriegt erst noch eins: ein megaschickes Stadion, ach was, eine Arena, einen Tempel! Und mittels der in **Anstoß 4** und **Fußballmanager 2002** enthaltenen Baukästen können Sie Ihrem Regionalligisten auch so eine tolle Betonschüssel auf die Wiese pflanzen – das entsprechende Budget vorausgesetzt. VIP-Lounges hier, Pressetribünen dort, Flutlichter da drüben, Überdachung ja bitte (aber Wellen statt Bögen!), Banden mit rotierbaren Werbeflächen, Rasenmuster, Videowände – alles kein Problem. Die Bereiche sind typischerweise in Blöcke eingeteilt, die einzeln

editiert werden können. Abgesehen von verwegenen Konstruktionen à la Münchner Olympiastadion sind so Nachbauten fast aller modernen Stadien zusammenklickbar – natürlich gegen entsprechendes Kleingeld. Unsere Wunschkonstruktion hätte bei der Umsetzung mal eben das Brutto-Inlandsprodukt der Republik Österreich verschlungen. Auch die Peripherie – Fanshops, Pressezentren, Parkhäuser, Internate usw. – wird in beiden Fällen in 3D dargestellt; im direkten Vergleich bietet der **FM 2003**-Editor deutlich mehr Variationsmöglichkeiten.



erfährt, dass sich dahinter die Schusskraft verbirgt – Handbuch-Studium überflüssig. Ist kein Talent in den eigenen Reihen oder im Jugend-Team in Sicht, beauftragt man Scouts mit der Spielerbeobachtung oder fliegt ein unscheinbares Talent namens Ronaldo aus Madrid zum Probetraining ein. Trainiert wird übrigens mit der ganzen Mannschaft, Gruppen oder Einzelspielern – je nachdem, wer's nötig hat, mal wieder um ein paar Hütchen zu dribbeln.

Die zwei Manager sind darauf ausgelegt, mit wenigen Mausklicks eine gute Ausgangsbasis fürs nächste Match zu ermöglichen: Assistenten nehmen Ihnen auf Wunsch das Trainieren, Verhandeln, Trainingslager-Buchen, Verarzten und Sponsoren-Anwerben ab oder stellen automatisch die erfahrensten Spieler beziehungsweise die Kicker mit den wenigsten/meisten Einsätzen auf. Klick-klick-klick, schon kann's losgehen. Während der **FM 2003** weiterhin auf eine Menüleiste am rechten Rand setzt, ist die Oberfläche von **Anstoß 4** das genaue Gegenteil der Symbol-Flut in **Anstoß 3**: kurz, knackig, direkt, sachlich, weitgehend iconfrei. Die Worte „Magazin“, „Organizer“, „Team“, „Training“, „Transfer“ und „Management“ stehen unmissverständlich auf den sechs Buttons am unteren Bildschirmrand. Mit einem Klick ist man im Aufstellungs- oder Taktik-Bereich. Gleichzeitig erscheint ein Untermenü mit weiteren Optionen und „Karteikarten“ – der verblüffende Effekt: Mit maximal drei Klicks erreicht man von jedem Menü aus jedes andere. Die in Pastellgelb-Grasgrün gehaltenen Menüs machen zunächst einen nüchternen Eindruck; nur wer Glück hat, sieht Maskottchen Pallino, einen Ball mit

ANSTOß 4



KLARTEXT Das Manager-/Trainer-Konferi können Sie per Skin-Editor auf die Gesichtskontur kleben (ähnlich wie in vielen Ego-Shootern). **Anstoß 4** simuliert sogar die Mimik.



ALLES ECHT Neben der Bundesliga sind auch internationale Ligen in Originalbesetzung im **FM 2003** integriert.

Lothars Welt

Zwei Fragen bewegen Deutschland in diesen Tagen: Warum will eine halbe Million Menschen nachlesen, was Dieter Bohlen in seinem Leben zustande gebracht hat? Und wie kam Lothar Matthäus eigentlich auf die Packung des Fußballmanager 2003? Hat der womöglich aus dem Nähkästchen geplaudert und Interna aus seiner Zeit als Rekordnationalspieler oder Rekordverdächtigkurzezeittrainer verraten? Tatsächlich haben sich die Entwickler zwecks Fachsimpelei mit dem Altvorderen getroffen. Im Spiel selbst meldet sich Lothar per Text-Einblendung zu Wort und gibt immer dann nützliche Tipps, wenn sie der Spieler offenkundig benötigt. Das heißt, Lothar macht das, was er auch in der Realität am besten kann – ungefragt seinen Senf dazugeben. Darüber hinaus spielt er natürlich die Hauptrolle in einem Kissenschlacht-Werbespot und posiert auf Anzeigen (wir berichteten).



ANSTOSS 4

Marcio Amoroso Sontas		Ebbe Sont	
Spieler 1		Spieler 2	
 27 Jahre (5. Juli 1974) Brasilien FC Preußen Dortmund 1. Liga Mannschaftsteil (MT): Sturm (ST) Idealposition (IP): Außenstürmer (AS)		 29 Jahre (19. Juli 1972) Dänemark SV Gelsenkirchen 1. Liga Mannschaftsteil (MT): Sturm (ST) Idealposition (IP): Stürmer (ST)	
Schnelligkeit (SC):	11 5,0	Schnelligkeit (SC):	8 3,5
Zweikampf (ZK):	9 4,0	Zweikampf (ZK):	12 5,5
Kopfball (KB):	8 3,5	Kopfball (KB):	11 5,0
Schulskraft (SK):	12 5,5	Schulskraft (SK):	10 4,5
Schulgenauigkeit (SG):	11 5,0	Schulgenauigkeit (SG):	10 4,5
Technik (TK):	10 4,5	Technik (TK):	11 5,0
Spielintelligenz (SI):	12 5,5	Spielintelligenz (SI):	10 4,5
Effektive Stärke (ES):	9,2	Effektive Stärke (ES):	9,1
Form (F):	10	Form (F):	10
Motivation (MO):	100	Motivation (MO):	100

BESSER-WISSER Wer ist schneller? Kopfballstärker? Wendiger? Der direkte Spielervergleich bringt es ans Tageslicht – wichtige Daten für Aufstellung und Taktik.

FUSSBALLMANAGER 2003

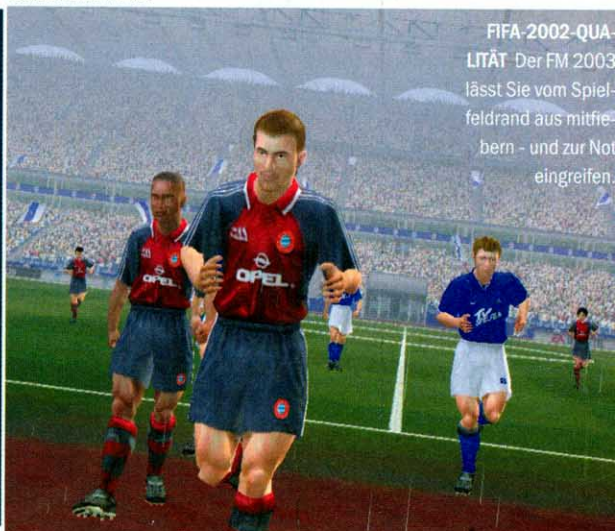
Chancen	3:1	Einsatz	8:5	Zuschauer	22.492
0:1 [0:1]					
78. Min					
Bayer 04 Leverkusen [2.] - VfL Bochum [11.]					
Mannschaftstärke: 93:80					
Spielberichte					
Aber zu unplatziert und schwach. Kein Problem für van Buijten!					
Angriff: Bayer 04 Leverkusen [51:] Placencio geht zu, die Offensive... hat Zeit zum Flanken... doch Fahrhensert gewinnt das Kopfballduell gegen Francis!					
9. Ecke für Bayer 04 Leverkusen [van Buijten, 52:] Placencio schlägt den Ball hoch in den Strafraum... aber Fahrhensert kauft per Kopf Klären!					
Auswechslung: VfL Bochum [65:] Für Struchardt [51] kommt Tapscott [W].					
Auswechslung: VfL Bochum [66:] Für Struchardt [51] kommt Struchardt [W]. Mit Wierdsch kommt jetzt ein sehr erfahrener Spieler.					
Gerald Köhler: Ein Fan hinter Ihnen provoziert Sie ständig mit üblen Beleidigungen. Wie reagieren Sie?					
Nerven bewahren. Mittelfinger zeigen. Packen und schütteln.					
Spielübersicht. Spielbericht. Noten. Statistiken. Tabelle. Letzte Fore. Torjäger. Blickfeld.					
Optionen. Pause.					

LIVE AUS DER BAY-ARENA Der Textmodus fasst die wichtigsten Ereignisse packend und abwechslungsreich zusammen.

Händen und Füßen, manchmal jubelnd oder wüst gestikulierend über den Schirm stapfen. Gerald Köhler hingegen hat aufgrund des Fan-Feedbacks mit seinem Team vor allem an der Übersichtlichkeit geschraubt: Finanzen, Aufstellung, Transfermarkt – alles wird sauberer aufgeschlüsselt. Selbst die lieb gewonnenen EA-Mails (fünf Euro in die Wortspielkasse) wurden durch ein kompakteres News-Center ersetzt.

An den Spieltagen schlägt dann die Stunde der Wahrheit – ist die Mannschaft optimal ein- und aufgestellt? Und genau in diesem Punkt – bei der Frage der Spielfeldaufstellung – könnten die Geschmäcker nicht weiter auseinander gehen: Viele Manager-Fans mögen sich an schmucken 3D-Szenen gar nicht satt sehen, andere bevorzugen Zusammenfassungen mit den wichtigsten Highlights (Karten, Tore, Chancen, Fouls, Ecken etc.). Zunehmender Beliebtheit erfreut sich der Textmodus, der die Vorgänge wie bei einer Radio-Konferenzschaltung beschreibt. Wem's nicht schnell genug gehen kann, der bevorzugt das schnöde Ergebnis. Neu beim FM 2003: ein Nachrichtenticker mit Ergebnissen aus anderen Stadien und erheblich mehr atmosphärische Soundeffekte. Bei der Organisation der 3D-Technik hatte es EA etwas kommoder als Ascaron: „Hallo, EA Sports Vancouver, hier EA Köln, wir brauchen eure 3D-Engine!“ Und siehe da: Die FIFA 2002-Engine harmonisiert nach einigen Anpassungen prächtig mit dem Spiel. Der FM 2003 profitiert zudem von der DFB-Lizenz, Original-Vereinswappen und -Spielern sowie Original-Trikots aller Bundesliga-Teams. Kommentiert wird von den RTL-Moderatoren Tom Bartelt und Florian König (Sie wissen schon, der, der sonst immer „Gewinnt Schumacher das Rennen?“-Wetten mit Niki Lauda abschließt). Ascaron hingegen setzt auf eine eigenprogrammierte Engine und verschwand zwei Tage im Motion-Capturing-Studio, um 800 Bewegungsabläufe zu filmen, die der Realitätsnähe der Animationen zugute kommen sollen. Sowohl Ascaron als auch Electronic Arts nehmen für sich in Anspruch, dass sich die taktischen Einstellungen sowie das „Hineinrufen“ vom Spielfeldrand auch wirklich auf die Partie auswirken. Das wird natürlich noch nachzuprüfen sein, vor allem, was den Editor für Standardsituationen anbelangt, den – Zufall, Zufall! – beide Simulationen erstmals anbieten. Damit können Sie einstellen, dass (natürlich nur, wenn es die Situation erlaubt) Metzelder eine Kopfball-Flanke auf Rosicky spielen soll, der dann direkt einnickt. Darü-

FUSSBALLMANAGER 2003

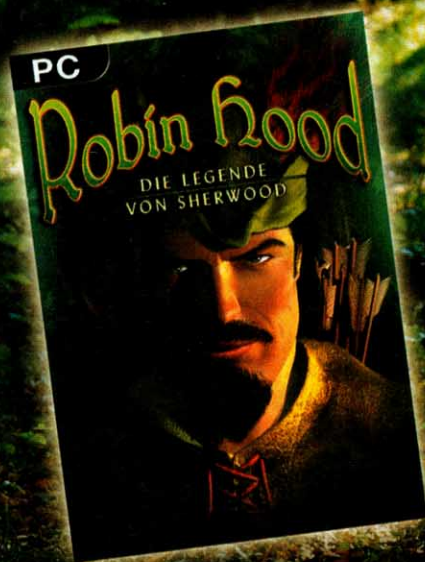


DER CLEVERE STRATEGE...



Robin, mein
Geliebter...

Oh, Marian...



**Der neue Echtzeit-
Strategie-Hit von den
„Desperados“-Machern!**

www.robinhood-game.com

Release: 15.11.2002



© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios.

 **wanadoo**



AUS DEM EFFEKT Ein Editor für Standardsituationen „programmiert“ Ecken und Freistoße ein. Auch mehrere Anspielstationen sind kein Problem.

KLAPPT SUPER Beim Anstoßen des rechten Randes klappt die Menüleiste herein. Die Farben fassen thematisch ähnliche Bereiche zusammen.

ber hinaus verfügen die zwei Manager über einen Daten-Editor, den **Anstoß 4** wegen der verfremdeten Spieler- und Vereinsnamen nötiger hat als der **FM 2003**.

Die nächste PC Games kommt ja erst am 4. Dezember auf den Markt, aber Sie wollen natürlich schon vor dem Erscheinungstag von **Anstoß 4** wissen, ob Sie am 15. November in die Läden spurten sollten. Die Grätschenfrage: **Anstoß 4** oder **FM 2003**? Antwort: Kommt drauf an. Die unmissverständliche, superlogische Steuerung von **Anstoß 4** dürfte Feierabend- und Schnellspielern eher entgegenkommen – alles ist sinnvoll unterteilt und rasch zu finden. Für den **FM 2003** sprechen die FIFA-Grafik und die Bundesliga-Lizenz – wer nicht mit Stefan Apfelberg auflaufen will, wenn er auch Stefan Effenberg haben kann, muss zum **FM 2003** greifen. Auch alles, was mit dem Drumherum zu tun hat – der Textmodus, die Zeitung (siehe Extrakasten), das Fußballquiz, die Interviews –, macht bei Gerald Köhler einen souveränen, umfangreicheren, frischeren Eindruck. Generell ist der **FM 2003** bei weitem komplexer, übertreibt es aber bei

manchen Das-muss-auch-noch-rein-Optionen. Die Detailtreue geht sogar so weit, dass Sie Giovane Elber aus disziplinarischen Gründen fürs Zu-spät-aus-dem-Urlaub-Zurückkommen zum Kofferträger degradieren können und die Tarife für das Merchandising-Klopapier selbst definieren – zu Recht verweisen Kritiker hier auf Auswüchse wie die Wahl der Doppelzimmer-Belegung in **Anstoß 3**-Trainingslagern. Erstaunlich umfangreich ist in beiden Fällen nach wie vor der Bereich „Privates“: Jeder Manager, der etwas auf sich hält, strebt offenbar nach den drei Ks – Kohle, Kind, Karriere. Deshalb fließt das im Vereinsgeschäft verdiente Gehalt auch bald in schnelle Autos, schnelle Flugzeuge

oder schnelle Scheidungen – das sorgt für Schlagzeilen und einen höheren Bekanntheitsgrad, auch bei mächtigen Vereinspräsidenten.

Für CD-ROM-Besitzer könnte sich die Kaufentscheidung aus einem technischen Grund relativ leicht gestalten, denn **Anstoß 4** erscheint ausschließlich auf DVD – mehr Platz für Hintergrundmusik in besserer Qualität, aber auch verbesserter Schutz vor Raubkopien. Was beiden Spielen fehlt: ein Nationalmannschafts-Modus – „obwohl wir das angesichts der Vize-Weltmeisterschaft gern jetzt schon drin gehabt hätten“, wie Köhler zugibt. Doch anlässlich der Europameisterschaft 2004 ist auch für **Anstoß 4**-Projektleiter Stefan Gebenus klar: „Das kommt auf jeden Fall!“ Genauso übrigens wie der Test der beiden Spiele in der nächsten PC Games.

Die Zeitung

Die Idee ist nicht wirklich neu, aber so liebevoll wurde sie noch nie umgesetzt – für EA ist es gar das „interessanteste neue Feature“: Die Titelseiten der integrierten Sportzeitungen (EA kooperiert mit dem Kicker) beziehen sich auf die vergangenen Spieltage – sogar selbst gemachte Bildschirmfotos spektakulärer Szenen können eingebunden werden. Ergebnisse, Transfers, Skandale – nichts bleibt

den Reportern verborgen. Beim Anklicken der Schlagzeilen werden dann ausführliche Artikel angezeigt. Die Funktionsweise ist bei **Anstoß 4** identisch; hier wird unterschieden zwischen Wochenmagazin (aktuelle Spielberichte), Monatsmagazin (Highlights der vergangenen Wochen, Statistiken) und einem Jahrbuch inklusive Aus- und Rückblick, Prognosen und Historie.



ERSTEINDRUCK

Die Unterschiede sind fundamentaler, als es beim Anblick der Menüs den Anschein hat. Doch nur einer der beiden wird mich über die TV-Fußball-arme Winterpause retten – das unkompliziertere, übersichtlichere **Anstoß 4** oder der komplexere, atmosphärischere **FM 2003**. Noch offen: wie gut beispielsweise Transferverhandlungen und Spielszenen bei **Anstoß 4** werden. PETRA MAUERÖDER

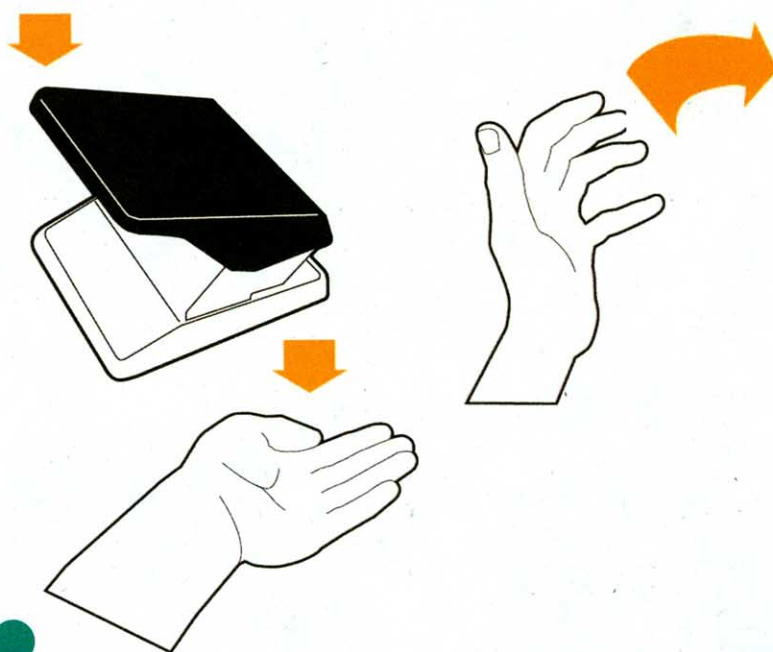
Fussballmanager 2003

Entwickler..... Electronic Arts
Anbieter..... Electronic Arts
Termin..... 29. November 2002

Anstoß 4

Entwickler..... Ascaron
Anbieter..... Big Ben Interactive
Termin..... 15. November 2002

Clever feiern mit der T-D1 XtraCard.



5 Jahre
T-D1 XtraCard

XtraClever, der Geburtstagsbonus der T-D1 XtraCard.

So geht's:

- 1 Jetzt per Xtra-Handy unter der T-D1 Kurzwahl 2020 registrieren lassen.
- 2 1 Cent pro volle Gesprächsminute für alle eingehenden Anrufe* bis zum 31.03.2003 auf dem XtraClever-Konto gutschreiben lassen.
- 3 Konfetti ausstanzen und das Xtra-Guthaben feiern.
Weitere Infos unter www.t-mobile.de/xtraclever

*Angebot gilt nicht für Rufumleitungen, Anrufe auf der Mobilbox oder im Ausland und eingehende Fax-/Daten-Verbindungen.
Bei Nichterreichen von 50 Cent bis zum 31.03.2003 verfällt der angesammelte und noch nicht übertragene Betrag. Es besteht kein Anspruch auf Teilbeträge oder Barauszahlung.

Get more.

T · Mobile ·



Praetorians



SICHER IST SICHER Neben Belagerungsmaschinen kann die leichte Infanterie auch Verteidigungstürme aufstellen.

Skandal: **Die namensgebenden römischen Elite-Garden** tauchen auf den 3D-Schlachtfeldern gar nicht auf. Erleichternd: Der immensen taktischen Vielfalt tut das keinen Abbruch.

Nur drei Mehrspielerkarten und vier Solo-Missionen enthält die aktuelle Vorabversion von **Praetorians**. Und doch stecken in den Schlachten schon jetzt fast ebenso viele Feinheiten wie in Schwergewichten à la **Age of Mythology**. Anders als die Konkurrenz aus dem Echtzeit-Strategie-Lager zieht **Praetorians** seine Komplexität nicht aus drei Dutzend Truppentypen und 120 Technologie-Upgrades. Die entscheidenden Rollen spielen stattdessen Terrain und Formationen sowie die Kombination und Koordination der Kräfte.

Als römischer General ziehen Sie mit Bogenschützen, Lanzenträgern und den typischen Asterix-Legionären mit Schild und Kurzschwert gegen Gallier, Ägypter und verfeindete römische Armeen ins Feld. Statt einzelner Soldaten wie in **Warcraft 3** kommandieren Sie kleine Gruppen aus zehn bis 30 Männern. **Praetorians** konzentriert sich ganz auf den Kampf, vom Aufbauart der C&C-Klone ist nicht mehr viel geblieben. Weder fällen Ihre Untergebenen Holz noch schmieden sie Waffen oder bauen Ställe. Lediglich die leichte Infanterie kann Belagerungsgerät wie Leitern oder Katapulte errichten oder mit einem Verteidigungsturm eine Stellung si-

chern. Dazu brauchen Sie nur einen „Rohstoff“: Zeit. Der Truppennachschub funktioniert ganz ähnlich. Frische Einheiten gibt's nur in Dörfern, die Sie zu diesem Zweck besetzen müssen. Von allzu drängenden Anwerbeversuchen erholt sich die örtliche Bevölkerung aber nur sehr langsam. Bis starke Formationen wie die schwere Reiterei aufgestellt sind, vergehen einige Minuten.

Das stellt die Grafik-Engine der Pyro Studios (**Commandos 2**) – genau wie die Krieger – komplett dreidimensional dar, obwohl sich die Perspektive kaum verändern lässt. Die Entscheidung für die dritte Dimension hat vor allem spieltechnische Gründe. Kein Echtzeit-Kollege nutzt das 3D-Terrain so konsequent aus wie **Praetorians**. Ein Verband von Bogenschützen, der sich auf einem Hügel ver-



HINTERHALT Im Wald bleiben Freund und Feind vor neugierigen Blicken verborgen. Allerdings können sich nur leichte Truppen im Forst verstecken.



ANSICHTSSACHE Nur für Zwischensequenzen in der Spiel-Engine fährt die Kamera so nah heran.



BASISLAGER Nur in solchen Dörfern dürfen Sie Nachschub rekrutieren. Zum Schutz haben die Legionäre einen Abwehrturm errichtet und ihn mit Bogenschützen besetzt.



SCHILDKRÖTE Die römische schwere Infanterie schützt sich mit einem Schildwall vor Pfeilhageln.

schanzt hat, kann sich mühelos gegen drei feindliche Gruppen behaupten. Dank Höhenvorteil sehen sie weiter, schießen weiter und treffen besser. Verbergen sie sich dazu unter einem Blätterdach, sind ihnen ihre Opfer im Tal hilflos ausgeliefert. Einer der Gründe, warum Aufklärer zu den wichtigsten Einheiten im Spiel gehören: In solchen Situationen sind sie die einzigen, die den Hinterhalt aufspüren können – auch dank ihrer Haustiere, Raben oder Wölfe, die unbekanntes Gebiet gefahrlos ausspähen.

Weitere taktische Feinheiten ergeben sich durch die Kombination der Kräfte. Jede Waffengattung kommt mit einem Ggnergertyp gut zurecht, versagt aber im Clinch mit einem anderen. Die germanische Kavallerie beispielsweise trampelt Plänkler einfach nieder. Gegen die Elite-Lanzenkämpfer zieht sie dagegen den Kürzeren. Jede Einheit hat ihre Spezialität. So fesseln Gladiatoren ihre Opponenten kurzzeitig mit Fangnetzen und Legionäre sind in der Schildkröten-Formation immun gegen Pfeilbeschuss, schleichen dafür aber nur noch übers Schlachtfeld.

20 Aufträge soll die Solo-Kampagne haben, in der Sie als römischer Feldherr an allen Fronten des Reiches ge-

gen Barbaren und innere Feinde kämpfen. Mal belagern Sie ein gallisches Fort, mal eilen Sie einem eingekreisten Präfekten und seinen Männern zu Hilfe, mal müssen Sie selbst einer Übermacht standhalten. Der Schwierigkeitsgrad ist – wie von Pyro gewohnt – nicht von schlechten Eltern. Neulinge werden schon im Tutorial Niederlagen erleben: In der Betaversion ist der höchste von drei Schwierigkeitsgraden voreingestellt. Obwohl die Missionen einen guten Eindruck machen, liegt die wahre Zukunft von **Praetorians** wohl im Mehrspielermodus. Auf den gut ausbalancierten Karten für bis zu acht Spieler aufseiten der Römer, Gallier und Ägypter gewinnt einzig der bessere Feldherr, nicht derjenige, der die schönere Basis bauen kann. Spätestens eine halbe Minute nach

Beginn einer Partie kommt es zu den ersten Scharmützeln, da sofort ein Wettlauf um die anfangs neutralen Dörfer entsteht. Einigeln, Vorstoßen, Abwehrtürme bauen, Hügel besetzen, aufklären – **Praetorians** spielt sich unglaublich temporeich, es gibt keine Minute Leerlauf!



ERSTEINDRUCK

Die Vorabversion macht Lust auf mehr, auch wenn Pyro noch an der Bedienung feilen muss. Wer will schon ein Dutzend Tastaturkommandos auswendig lernen, um in Multiplayer-Partien rechtzeitig reagieren zu können? Für viele aus der C&C-Fraktion ist **Praetorians** wahrscheinlich zu kompliziert.

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler Pyro Studios
Anbieter Eidos Interactive
Termin Februar 2003



BRIAN BASCO

GINA TIMMINS

Runaway

A ROAD ADVENTURE

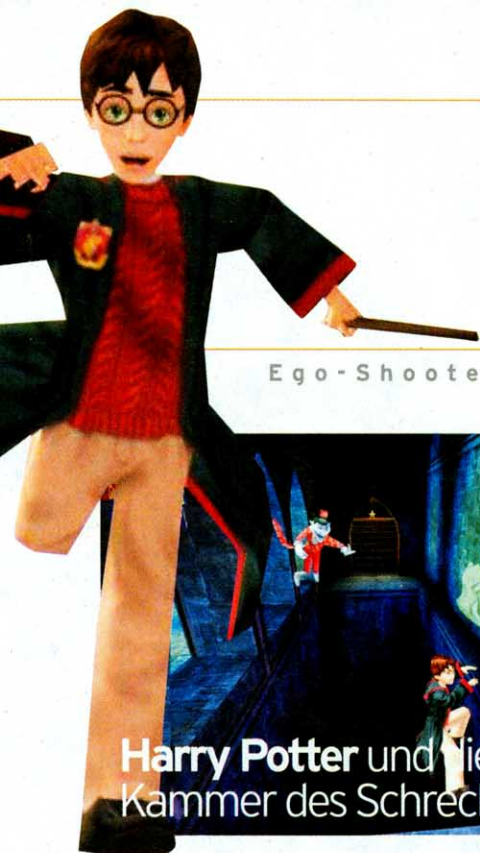
- Point & Click Adventure mit revolutionär einfacher Bedienung.
- Detaillierte Comic-Grafik und atmosphärischer Soundtrack.
- Filmreife Story mit vielen Verwicklungen und überraschenden Wendungen.
- Die Flucht führt quer durch die USA.
- Mit über 20 einzigartigen Charakteren.

Die Flucht deines Lebens
beginnt am 18. November 2002!



www.runaway-game.de





Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Im November dieses Jahres hat Harry Potter seinen zweiten PC-Auftritt. Auch der Nachfolger wird sich als „Tomb Raider Light“ mit Adventure-Einlagen an ein jüngeres Publikum wenden, aber einige Neuerungen bieten – zum Beispiel einen Tag-und-Nacht-Zyklus. Tagsüber bringen Sie Harry neue Zaubersprüche bei, des Nachts dürfen Sie die Umgebung erkunden. Sie schleichen wie Meisterdieb Garrett, lugen um Ecken und lenken die Gegner mit Zaubersprüchen ab, um vorbeizuhuschen.

Vorschau ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

Will Rock

Der Spaß-Shooter **Serious Sam** bekommt Konkurrenz: **Will Rock**. Darin übernimmt der Spieler die Rolle des gleichnamigen Anti-Helden Willford Rockwell, kurz Will Rock genannt. Weil ein Titan Besitz von Wills Körper ergriffen hat, landet er im antiken Griechenland. Dort steuern Sie Will aus der Ego-Perspektive durch zehn Levels und kämpfen gegen Feinde, deren Ursprung in der griechisch-römischen Mythologie liegt. Als Waffe steht Ihnen zum Beispiel eine Armbrust zur Verfügung, die Flammen- und Giftpfeile verschießt. Die Besonderheit von **Will Rock**: Die Umgebung soll, ähnlich wie **Red Faction**, in ihre Einzelteile zerlegt werden können. Termin: Februar 2003.



Breed

Der Halo-Konkurrent **Breed** wurde auf die erste Hälfte 2003 verschoben. Derzeit kümmern sich die Entwickler um den letzten Feinschliff hinsichtlich der Grafik und der Missionen. Außerdem will man die Grafik-Engine so programmieren, dass von Fans problemlos Mods erstellt werden können.

Tomb Raider 6

Lara-Fans werden sich gedulden müssen: **Eidos** hat den Erscheinungstermin von **Tomb Raider: Angel of Darkness** auf den Februar 2003 verschoben. Bis dahin wollen die Entwickler von **Core Design** noch Feintuning betreiben.

GTA-Kinofilm

Die GTA-Entwickler **Rockstar** sind derzeit auf der Suche nach einer Produktionsfirma, die einen GTA-Kinofilm umsetzt. Bisher ist man jedoch noch nicht fündig geworden. Ob es also tatsächlich einen Film geben wird, ist im Augenblick noch zweifelhaft.

SPLINTER CELL

„Deutsche Version erscheint ungekürzt“

PC Games: Warum sollte man schleichen, wenn man auch schießen kann?

Gobbi: „Uns ist es wichtig, dem Spieler so viel Freiheit wie möglich zu lassen. Wenn er schießen will, so kann er das machen. Es gibt allerdings auch Missionen im Spiel, in denen es vorgeschrieben ist, zu schleichen – ein Alarm würde das Ende bedeuten.“

PC Games: Wird es Änderungen in der deutschen Version geben?

Gobbi: „Wir veröffentlichen eine international einheitliche, unzensurierte Version. Die deutsche Ver-



GRÉGOIRE GOBBI ist stellvertretender Generaldirektor bei Ubi Soft

sion erscheint ungekürzt und ist ab 16 Jahren freigegeben.“

PC Games: **Splinter Cell** ist eine Konsolenumsetzung. Wie sieht

das Speichersystem aus?

Gobbi: „Ob der Spieler immer oder nur auf Speicherpunkten wird speichern können, diskutieren wir gerade.“

PC Games: Inwiefern unterscheidet sich die Xbox-Version von der PC-Version?

Gobbi: „Was das Spiel betrifft, sind beide Versionen identisch. Logischerweise fällt die Steuerung auf dem PC dank Maus- und Tastaturkombination etwas leichter. Auch die Grafik sieht dank der höheren Auflösung noch besser aus.“



Mechwarrior 4: Mercenaries

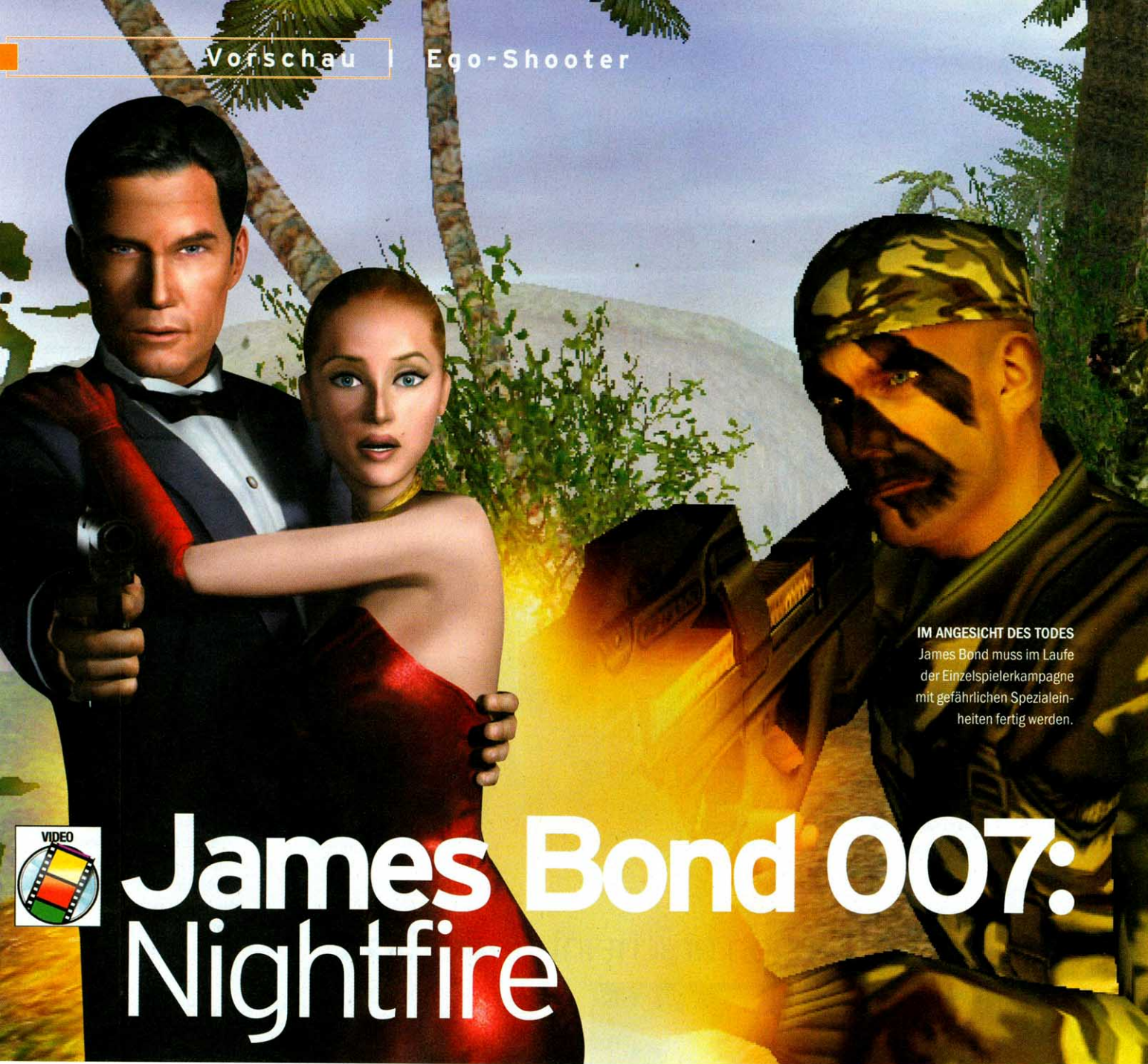
Mechwarrior 4: Mercenaries benutzt dieselbe Grafik-Engine wie das zwei Jahre alte **Mechwarrior 4** – und sieht daher leicht betagt, aber immer noch ordentlich aus. Spielerisch orientiert man sich dagegen eher am zweiten Teil: Sie übernehmen das Kommando über eine Mech-Gruppe, geben Befehle an die Mitstreiter oder springen per Tastendruck gleich ins gewünschte Cockpit, um die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Erscheinungstermin: November 2002.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

- 1** **Doom 3**
Ego-Shooter | Ende 2003
Activision
19%
- 2** **Splinter Cell**
Taktik-Shooter | 30. Januar 2003
Ubi Soft
18%
- 3** **Deus Ex 2: Invisible War**
Action-Adventure | Februar 2003
Eidos
15%
- 4** **GTA: Vice City**
Action-Adventure | N. n. b.
Take 2
12%
- 5** **CS: Condition Zero**
Taktik-Shooter | September 2002
Vivendi Universal
11%
- 6** **Unreal 2**
Ego-Shooter | Januar 2002
Infogrames
8%
- 7** **Max Payne 2**
Third-Person-Shooter | 2003
Take 2
6%
- 8** **No One Lives Forever 2**
Ego-Shooter | Erhältlich
Vivendi Universal
5%
- 9** **Freelancer**
Sci-Fi-Action | Februar 2002
Microsoft
4%
- 10** **Half-Life 2**
Ego-Shooter | 2003
Nicht bekannt
4%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



IM ANGESICHT DES TODES

James Bond muss im Laufe der Einzelspielerkampagne mit gefährlichen Spezialeinheiten fertig werden.



James Bond 007: Nightfire

Wer trinkt am laufenden Band Martinis, schleppt die dollsten Oscar-Preisträgerinnen ab und fährt auch noch die geilsten Autos? **Bingo – James Bond.**

O07 ist einfach nicht totzukriegen. Seit 40 Jahren versuchen Superschurken und Oberganoven, den britischen Top-Agenten aus seinem Anzug zu pusten. Bislang ohne Erfolg, denn der smarte Spion schaffte es am Ende immer, den Spieß umzudrehen – zumindest auf der Leinwand. Ob auch Sie das Zeug zur Doppel-Null haben, können Sie bald selbst ausprobieren. Am 29. November veröffentlicht Electronic Arts den Ego-Shooter **James Bond 007: Nightfire**. Wir haben den Agenten-Shooter anhand einer spielbaren Beta bis aufs letzte Byte ausspioniert – hier ist unser Bericht.

Raphael Drake ist ein reicher Industrieller und sorgt sich um das Wohl der Menschheit. Angesichts der Bedrohung durch verrottende Nuklearsprengköpfe in den ehemaligen Ostblockstaaten bietet er den Regierungen

großzügig seine Hilfe bei der Verschrottung an. Wer jetzt glaubt, der Typ wäre mit Mutter Teresa verwandt, hat wohl noch nie einen James-Bond-Film gesehen. Natürlich ist Drake scharf auf die Sprengköpfe, um mit ihnen die Welt zu erpressen. Und dreimal dürfen Sie raten, welcher Geheimagent Drake aufhalten soll. Sein Name ist Bond. James Bond.

Die Story von **007 Nightfire** hat nichts mit dem aktuellen Spielfilm **Stirb an einem anderen Tag** zu tun, der am 28. November in die Kinos

kommt. Entwickler Gearbox (**Counter-Strike: Condition Zero**, **Halo** für PC, **Tony Hawk's Pro Skater 3**) wählte extra ein eigenes Szenario, um beim Missionsdesign möglichst freie Hand zu haben. Und diesen Freiraum haben die Designer gut genutzt, denn das Spiel ist bis zum Rand voll gestopft mit bekannten Action-Szenen quer durch alle Bond-Spielfilme. Mal geben Sie einer flüchtenden Kollegin mit einem Scharfschützengewehr Feuerschutz, in einer anderen Situation attackiert Sie ein Hubschrauber, während Sie in der Kabine einer Seilbahn festsitzen. Besonders heikel: Sie fahren mit einem Lift an der Außenfassade eines Hochhauses nach unten und werden dabei mit Raketen- und Maschinengewehrfeuer unter Beschuss genommen. Natürlich bricht der



SAG NIEMALS NIE Die Half-Life-Engine ist zwar steinalt, liefert dank Technologie-Upgrade aber immer noch respektable Ergebnisse.

Agenten-Spielzeuge

Ohne die kleinen Erfindungen von High-Tech-Tüftler Q wäre selbst unser Top-Spion James Bond aufgeschmissen. Wir stellen die wichtigsten Gerätschaften vor.



Der Aktenkoffer entfaltet sich zum vollautomatischen Maschinengewehr oder in eine hochexplosive, ferngesteuerte Bombe.

Mit dem Autoschlüssel starten Sie nicht nur den Wagen, sondern schalten auch Ihre Gegner mit einem Stromschlag aus.



Mit dem Laser der Armbanduhr sind kleine Schlösser kein Problem. Natürlich zeigt die Armband-Uhr auch die aktuelle Windows-Zeit an.

Das Handy ist zum Telefonieren oder Speichern von Telefonnummern unbrauchbar, gibt aber einen klasse Entertainer ab.



In der Kreditkarte befindet sich eine CD-ROM mit einem Computervirus. Einmal infiziert, kann Erfinder Q sämtliche Daten auf dem PC analysieren.

Einen Kugelschreiber kann man immer mal gebrauchen. Vor allem, wenn der Stift Betäubungspfeile abschießt.



„Hast du mal Feuer?“ Neben dem Anzünden von Zigaretten kann das Feuerzeug auch prima als Kamera benutzt werden.

Mit dem PDA knackt James jedes Schloss. Wie im richtigen Leben ist der Minicomputer sonst nicht zu gebrauchen.



Fahrstuhl dadurch langsam auseinander und Sie müssen sich schnell etwas einfallen lassen, sonst krachen Sie mit dem Haufen Schrott Hunderte von Meter in die Tiefe. Das Level- und Missionsdesign hebt sich die gesamte Spielzeit über wohltuend von anderen Shootern ab und erreicht schon fast **Half-Life**-Niveau. Die Geschichte wird in Videoclips mit Rendergrafik erzählt; beispielsweise besitzt jede der neun Missionen unserer Beta-Version einen aufwendigen Vor- und Abspann, inklusive zwei bis vier Zwischensequenzen – insgesamt mehr als 30 Minuten pure **Bond**-Atmosphäre. Die Jagd auf Raphael Drake führt Sie dabei rund um den Globus. Sie schleichen durch ein Schloss in den Alpen (inklusive Seilbahn!), liefern sich auf einem lauschigen Eiland im Süd-Pazifik heiße Feuergefechte oder erkunden im Raumanzug eine Weltraumstation.

Typisch für James Bond sind die High-Tech-Spielzeuge, mit denen der Spion in Diensten Ihrer Majestät auch die unmöglichsten Situationen ohne Kratzer übersteht (siehe Extra-Kasten). Besonders wichtig: die Sonnenbrille von Q. In den Schleichmissionen ist diese Sehhilfe extrem nützlich, da sie drei wichtige Funktionen inne-

hat: Mit dem Röntgenblick erspähen Sie, was hinter verschlossenen Türen vor sich geht oder – typisch Bond – welche Sorte Unterwäsche die weiblichen Modelle so tragen. Natürlich lassen sich damit auch Wachmänner hinter Wänden ausmachen, glücklicherweise bleibt Ihnen bei der männlichen Spezies der Blick auf rosafarbene Schlüpfer erspart. In dunklen Gängen oder Räumen schalten Sie auf den Restlichtverstärker um und mit der Infrarot-Kamera können Sie Lichtschranken frühzeitig erkennen, so dass Sie keinen Alarm auslösen.

Stichwort Alarm: Unsere Beta-Version wies noch einige Bugs auf. Beispielsweise gab es Probleme beim Laden von Spielständen, stellenweise „hakte“ der Sound und auch die Framerate war nicht immer

optimal – trotz Athlon XP 2200, GeForce4 Ti-4600 und 512 MB RAM. Da das bei einer Beta-Version nicht allzu verwunderlich ist, gibt es von unserer Seite erst mal Entwarnung. Spätestens beim Test in der nächsten Ausgabe werden wir ja sehen, ob James Bond in den Schreibtischdienst zu Miss Money Penny versetzt werden muss.



ERSTEINDRUCK

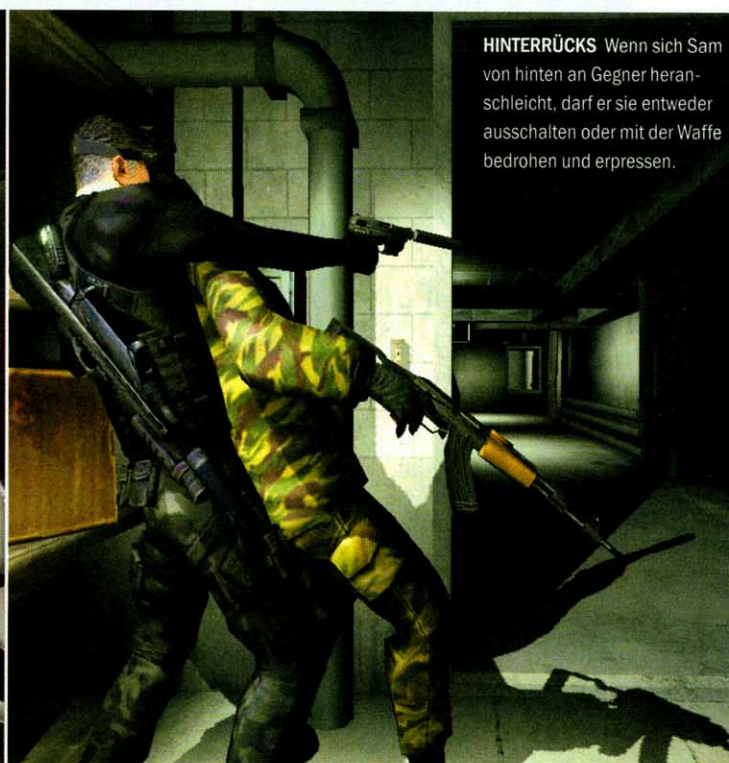
Aufgrund der Engine war ich erst skeptisch, doch die Beta hat's mir angetan. **007 Nightfire** ist dank der Videos und Actionsequenzen ein ungewöhnlicher Shooter, der eines auf keinen Fall ist: langweilig. DIRK GOODING

Entwickler Gearbox Software
Anbieter Electronic Arts
Termin 29. November 2002

Splinter Cell



STICKIG Geworfene Rauchgranaten bedeuten einen Vorteil für Sam: Die Gegner sehen nichts und sind mit Husten beschäftigt.



HINTERRÜCKS Wenn sich Sam von hinten an Gegner heranschleicht, darf er sie entweder ausschalten oder mit der Waffe bedrohen und erpressen.

Vergessen Sie alles, was Sie über Tom-Clancy-Spiele bisher wissen:
Splinter Cell wird anders – und eine Klasse besser.

Gheimagent Sam Fisher ist jemand, der stets haarscharf am Tod vorbeischnappt. Schon das Tutorial ist aufregend: Explosionen erschüttern ein Gebäude, Gänge stürzen ein, Rauch versperrt die Sicht. Der Spieler lernt in diesem hitzigem Umfeld die Steuerung: Die Pfeiltasten bewegen Sam wie in einem 3D-Shooter in die gewünschte Richtung, die Kamera lässt sich mit der Maus frei in alle Richtungen drehen. Beim Spielen fällt sofort eines ins Auge: die Hochglanz-Grafik. Die neueste **Unreal**-Technologie haben die Entwickler bis zum Anschlag ausgereizt. Partikeleffekte wie Feuer und Nebel schauen so realistisch aus, als würde man einen Film sehen. Die Schatten, die von Lichtquellen aus entstehen und im physikalisch korrekten Verhältnis an Böden, Wänden und Decken wandern, machen die Optik plastisch.

Sam hangelt sich an Röhren, während unter ihm die Flammen lodern, und springt über klaffende Löcher, bis er in einen Raum voll mit dunklem Qualm gelangt. In einem gewöhnlichen Action-Spiel müssten Sie umdrehen und einen alternativen Weg suchen. In **Splinter Cell** nehmen Sie eine coole Pose ein, zielen mit der Pistole und schießen die Fenster kaputt, damit der Rauch entweichen kann – der Weg ist frei.

In einer anderen Mission steht Sam lautlos in einem engen Gang, als überraschend eine Wache aufkreuzt. Ein Schuss auf die Neonlampe genügt, um alles in Dunkelheit zu hüllen. Sam stützt sich mit Händen und Füßen gegen die Wände, klettert hoch und klemmt sich wie eine Spinne, die still auf ihre Beute wartet, in den Zwischenraum. Das Nachtsichtgerät

verrät, wann der verwirrte Widersacher direkt unter Ihnen verweilt – jetzt dürfen Sie das Zielobjekt mit einem geräuschlosen Kick bewusstlos schlagen.

Die Möglichkeiten, einen Gegner auszuschalten, sind vielfältig: Sam drückt sich mit dem Rücken an Wände, lugt um Ecken und schleicht sich auf diese Art und Weise unbemerkt an Feinde heran, wenn ihm die gerade den Rücken zudrehen. Oder er schießt durch wehende Vorhänge, auf denen sich die Schatten der Gegenspieler abzeichnen. Das hat Stil – sogar ohne Bullet-Time.



ERSTEINDRUCK

Splinter Cell wurde auf Januar verschoben, weil die Entwickler noch Feintuning vornehmen – das bedeutet erstens, dass ich noch etliche Monate auf den Titel warten muss und zweitens, dass er noch besser wird, als er sich jetzt schon spielt. Dieser Titel wird ganz, ganz groß! **THOMAS WEISS**

Entwickler Ubi Soft Montreal
Anbieter Ubi Soft
Termin Januar 2003

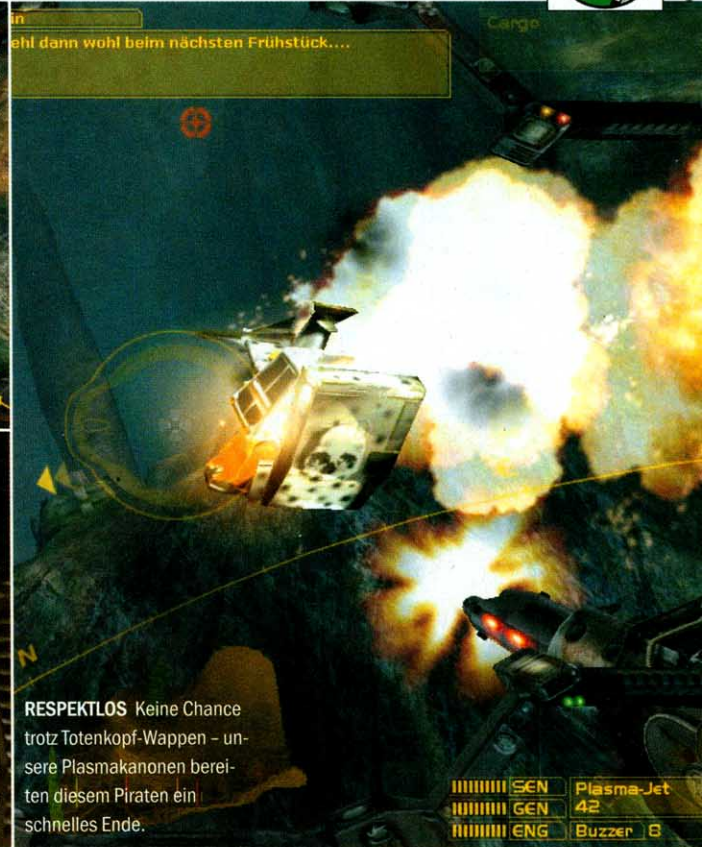


SPIDERMAN Als Fensterputzer wird Sam Fisher nicht durchgehen...

Aquanox 2: Revelation



LIEBE ZUM DETAIL
Die Unterwasserwelt ist noch detaillierter als in Aquanox.



...ehl dann wohl beim nächsten Frühstück....

RESPEKTLOS Keine Chance trotz Totenkopf-Wappen – unsere Plasmakanonen bereiten diesem Piraten ein schnelles Ende.

||||||| SEN Plasma-Jet
||||||| GEN 42
||||||| ENG Buzzer B



RENDERGRAFIK Anstelle von Comic-Szenen wird die Story in solchen animierten Renderbildern erzählt.

Das Mannheimer Entwicklerstudio Massive Entertainment hörte bei der Entwicklung von Aquanox 2 auf die wohl wichtigste Meinung – nämlich die der Aquanox-Fans.

Tolle Grafik, spannende Missionen und jede Menge Adrenalin – der Unterwasser-Shooter Aquanox ist für Actionfans ein durchaus lohnenswerter Tauchgang. Beim „Drumherum“ hatte das deutsche Entwicklerstudio Massive Development leider kein glückliches Händchen: Die Story ist lieblos per 2D-Standbild und Sprachausgabe in Szene gesetzt, die Menüs im Spiel lassen sich nur per Tastatur bedienen und die Joystick-Steuerung verdient das Prädikat „untauglich“.

„Wir haben uns die Kritik der Spieler zu Herzen genommen“, versicherte uns Alexander Jorjas bei einem Besuch in der Redaktion. Als Designer war er maßgeblich an der Entwicklung von Aquanox beteiligt und arbeitet zusammen mit dem Rest von Massive am Nachfolger Aquanox 2: Revelation. „Die Steuerung wurde komplett überarbeitet, das Interface lässt sich nun kinderleicht bedienen“, erklärte Jorjas, während er uns eine weit fortgeschrittene Beta-Version von Revelation vorstellte. Auch die Präsentation der Geschichte wurde umgekrempelt. Anstelle von gezeichneten 2D-Bildchen spielt die Handlung nun in animierten Renderbildern, die Stimmen der Charaktere werden von professionellen Synchronsprechern gesprochen. Zwar gibt es immer noch keine Videos oder Sequenzen innerhalb der Spielgrafik, besser als die bunten Comic-Zeichnungen aus Aquanox sind die neuen Bilder aber allemal. Die Hintergrundgeschichte selbst hat nichts mit Aquanox zu tun – anstelle von Emerald „Dead Eye!“ Flint spielen Sie den jungen und unerfahrenen

William Drake, dessen Schiff von Söldnern gekapert wird. Gezwungenermaßen schließen Sie sich dem Haufen an und begeben sich auf die Suche nach sagenhaften Schätzen.

Thema Technik: Die Krass-Engine wurde in vielen Bereichen komplett renoviert. Mehr als ein Drittel der Programm-Routinen sind neu, was man der Grafik deutlich ansieht: Die Unterwasserwelt wirkt jetzt düsterer und die Beleuchtung ist von der Tiefe abhängig, in der man sich befindet. Auch die Schiffe sehen jetzt dank spiegelnder Oberflächen sowie Schmutz- und Rostflecken noch besser aus als in Aquanox.



ERSTEINDRUCK

Massive hat in Revelation fast alle Kritikpunkte ausgemerzt, die mich in Aquanox gestört haben. Grafik, Missionen, Steuerung – alles nur vom Feinsten. Der öde Story-Modus nervt aber noch immer.

DIRK GOODING

Entwickler Massive Development
Anbieter Jowood
Termin 29. November 2002

PROJECT NOMADS

JETZT IM HANDEL!

... AFTER THE
DISASTER!

STORY

Welch Katastrophe: DER PLANET DER NOMADS ZERBARST! - Eine faszinierende Welt aus schwebenden Felsinseln ENTSTAND - Ihre gewählte Spielfigur hat überlebt.

UND NUN?

VERNICHEN SIE DIE URHEBER DER KATASTROPHE. MIT MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN MACHEN SIE AUS IHRER INSEL EINEN KAMPFKOLOSS. MIT BEWAFFNETEN FLUGAPPARATEN SICHERN SIE WEITERE ARTEFAKTE UND ROHSTOFFE. DENN DER SHOWDOWN NAHT.

IN DIESEM EINMALIGEN ACTION-STRATEGY-RPG GIBT ES GENUG ZU TUN. PACKEN SIE'S AN!

FEATURES

- Packendes Action-Strategy-RPG
- Atemberaubende 3D-Umgebung mit spektakulärer Grafik
- Grenzenlose Flüge durch eine faszinierende Wolkenwelt
- 3 verschiedene Helden zur Auswahl: die schöne Susie, der gewitzte John oder der starke Goliath
- 8 Haupt-Quests mit zahlreichen Sub-Quests
- Mehr als 40 unterschiedliche Gegner
- Für jeden Charakter spezielle Effekte, Gebäude, Fahrzeuge etc.
- Ausgefallene und innovative Story
- Feuerbälle und Spellbombs zum Bekämpfen der Feinde
- Uneingeschränkte Bewegungsfreiheit zwischen den Inseln
- Steuern Sie Ihre eigene fliegende Insel
- Multiplayer für bis zu 8 Spieler über LAN oder Internet

uGames 10/02
"... eines der wenigen innovativen Spiele dieses Jahres"
Spiele 08/02
"Project Nomads sieht fantastisch aus!"

ECTS
"Das beste Spiel der ECTS"



www.cdv.de
www.project-nomads.de

CDV Software Entertainment AG
ist seit April 2000 am
Neuen Markt Frankfurt notiert:

WKN: 548 812
Börsenkürzel: OGG
ISIN Code: DE 000 548 8126

Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7

**RADON
LABS**

cdv
www.cdv.de

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Post Mortem

Microöds (Syberia) arbeitet derzeit an einem Spiel namens Post Mortem. Das an den Film Noir angelehnte Adventure ist zeitlich zwischen den beiden Weltkriegen angesiedelt und versetzt den Spieler nach Paris. Sie sind Privatdetektiv Gus MacPherson und werden von einer geheimnisvollen Frau engagiert, um den Mord an ihrer Schwester und ihrem Stiefbruder aufzuklären. Post Mortem bietet eine dynamische Storyline, die durch die so genannte „natural dialogue engine“ unterstützt wird, die es Ihnen ermöglicht, in Gesprächen nicht nur verschiedene Sätze, sondern auch den Tonfall auszuwählen und so direkt Ihre Gesprächspartner zu beeinflussen. Das Spiel erscheint voraussichtlich noch dieses Jahr.



Golden Land



Das russische Entwicklerteam Burut (Kreed) hat mit Golden Land ein ausgesprochen interessantes Rollenspiel in der Mache. In diesem epischen Spiel ist es Ihre Aufgabe, allein oder mit Freunden dem Höllenfürst Drah-Shoo Paroli zu bieten, der bereits zum zweiten Mal das friedliche Gold Land unterjochen will. Die riesige Spielumgebung besteht aus drei Kontinenten mit insgesamt über 200 begehbaren Locations. Highlight ist die eigens programmierte Engine, die alle Vorgänge physikalisch korrekt berechnet und eine vollständig interaktive Umgebung garantiert. Wann das Spiel erscheint und ob es Diablo oder Baldur's Gate zum Vorbild hat, ist noch nicht bekannt.

RUNAWAY

„Spieler und Publisher sollten sich beruhigen.“

PC Games: Warum habt Ihr Euch für die Entwicklung eines klassischen Point & Click-Adventures entschieden, anstatt auf 3D zu setzen?

Pinilla: „Weil es ganz einfach unser Lieblingsgenre ist. Vor Runaway haben wir bereits an zwei Adventures gearbeitet und wollten dem Genre treu bleiben. Lediglich einige technische Neuerungen haben wir dem Spiel hinzugefügt. In unseren Augen ist das Point&Click-System keinesfalls abgeschrieben; es benötigt lediglich etwas frischen Wind.“

PC Games: Welche Spiele haben Euch zu Runaway inspiriert?

Pinilla: „Es waren nicht nur Spiele, auch Filme wie beispielsweise Pulp Fiction. Wir sind allerdings große Fans der ersten beiden Monkey Island-Teile und ich den-



FELIPE GÓMEZ PINILLA ist Spieldesigner bei den Pendulo Studios.

ke man wird - ob man nun will oder nicht - immer von dem inspiriert, was man mag.“

PC Games: Noch vor ein paar Jahren gab es viele Adventures und Spiele wie Day Of The Tentacle waren Superhits. Heutzutage produziert selbst Lucas Arts 3D-Adventures mit hohem Action-Anteil. Was ist passiert?

Pinilla: „Da gibt es viele Gründe. Zum einen sind 2D-Titel in der Produktion weitaus zeit- und kostenintensiver. Außerdem lassen sich die meisten Point&Click-Titel nicht auf Konsolen portieren, da sie sich am Besten mit einer Maus steuern lassen. Auf der anderen Seite gibt es viele phantastische Spiele, die nicht auf dem klassischen Point&Click-System basieren. Ich denke, sowohl Spieler als auch Publisher sollten sich beruhigen und neuen Ideen eine Chance geben.“

PC Games: Wird es eine Fortsetzung zu Runaway geben?

Pinilla: „Ich fürchte, es ist noch zu früh, um über ein Sequel zu sprechen. Allerdings würde ich Brian und Gina sehr gerne wieder zusammen in einem Adventure sehen.“

Runaway

Die ersten Outtakes aus der Synchronisation von Runaway wurden veröffentlicht. Christian Stark spricht Hauptcharakter Brian und kommt ins Schleudern - Publisher dtp will demnächst weitere Pannen veröffentlichen und alle Sprecher vorstellen. Auf www.pcgames.de halten wir Sie auf dem Laufenden.

AO - The Notum Wars

Mit The Notum Wars startet FunCom das Online-Rollenspiel Anarchy Online neu. Das Rundum-sorglos-Paket enthält Bugfixes, die für mehr Server-Stabilität sorgen sollen, und Erweiterungen für das eigentliche Spiel, wie etwa neue Fahrzeuge. The Notum Wars erscheint am 25. November und wird €19,95 kosten.

Baphomets Fluch 2.5

Das Fanprojekt Baphomets Fluch 2.5 kommt voran. Dem Programmiererteam Mind Factory gelang es, Alexander Schottky für die Sprachaufnahmen zu gewinnen; auf der offiziellen Homepage <http://baphomet.gamesweb.com> wurden außerdem Ausschnitte des Soundtracks veröffentlicht.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1	Gothic 2	Rollenspiel November 2002	Jowood
2	World of Warcraft	Online-Rollenspiel Februar 2004	Vivendi-Universal
3	Baphomets Fluch 3	Adventure August 2003	Revolution
4	Sam & Max 2	Adventure 2004	Lucas Arts
5	SW: Knights o. t. Old Republic	Rollenspiel März 2003	Lucas Arts
6	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel Dez. 2002	Lucas Arts
7	Morrowind Add-on	Rollenspiel 2003	Ubi Soft
8	Icewind Dale 2	Rollenspiel Erhältlich	Virgin Interactive
9	Runaway	Adventure November 2002	dtp
10	Vollgas 2	Adventure 2003	Lucas Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Runaway: A Road Adventure



BRUCHLANDUNG Ob Brian für den desolaten Zustand des Flugzeugs verantwortlich ist, wissen wir nicht. Verwendung hat er für das Wrack sicherlich allemal.

Die Hütte ist im Visier und das Maschinengewehr schußbereit,



EY An dem pfundigen Türsteher kommen wir bestimmt nicht ohne weiteres vorbei.



EY An dem pfundigen Türsteher kommen wir bestimmt nicht ohne weiteres vorbei.

Vor einem Jahr der Schock: **Dinamic ist pleite, die Adventure-Hoffnung Runaway erscheint nur noch in Spanien.** Die Suche nach einem bereitwilligen Publisher beginnt.

Die lange Wartezeit hat jetzt endlich ein Ende. Im November bringt der Hamburger Publisher dtp das klassische Point&Click-Adventure komplett übersetzt und frisch synchronisiert in den Handel. Die Mischung aus computermodellierten 3D-Charakteren und gemalten 2D-Hintergründen ist zwar anfangs gewöhnungsbedürftig, offenbart jedoch bereits nach kurzer Zeit einen ganz eigenen Charme. Von der grafischen Gestaltung abgesehen ließen sich die Entwickler auf keine Experimente ein. **Runaway** ist so humorvoll wie **Monkey Island**, knifflig wie **Day Of The Tentacle**, durchgestylt wie **Vollgas** und spannend wie **Baphomets Fluch**. Sie sind Brian Basco, ein gewöhnlicher Physikstudent, dessen Leben sich schlagartig verändert, als ihm die vollbusige Gina vors Auto läuft und er sie ins nächstgelegene Krankenhaus bringt, wo ihr prompt mysteriöse Gestalten nach dem Leben trachten. Das schweißt Brian und Gina zusammen und so durchlebt das ungleiche Gespann eine abgefahrene Odyssee, trifft auf zahlreiche bizarre Gestalten und löst knackige Rätsel. Die werden im Spielverlauf zunehmend abgedreht. Liegt des Rätsels Lösung anfangs noch auf der Hand, müssen Sie später schon mehrmals um die Ecke denken, damit Sie weiterkom-

men. Was bis jetzt von **Runaway** zu sehen war, stimmt positiv. Das Spiel wirkt wie aus einem Guss und sieht auch ohne 3D-Umgebung fantastisch aus. Für eine professionelle Vertonung sorgt unter anderem Synchronsprecher Christian Stark, der Brian seine Stimme leiht und bereits als göttlicher Berater in **Black & White** zu hören war.



ERSTEINDRUCK

Runaway beweist eindrucksvoll, dass klassische Point&Click-Abenteuer noch lange nicht zum alten Eisen gehören, wartet mit ansprechenden Rätseln auf und hat das Zeug dazu, mehr als nur ein lange verschollen geglaubter Adventure-Geheimtipp zu werden. DAVID BERGMANN

Entwickler Pendulo Studios
Anbieter dtp
Termin November 2002

Screenshot von „Anno 1503“

ANNO 1503® 1998-2002 by SUNFLOWERS interactive Entertainment Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Der Kaiser der Spiele-PCs ANNO 2002

PC-SPEZIALIST

Intel® Pentium® 4 2,4 GHz



• Intel® Pentium® 4 Prozessor (FSB 533) mit 2,4 GHz • Markenmainboard mit 4xPCI, 1 (8 x) AGP, 3xDIMM, USB 2.0, etc. • 256 MB superschneller DDR RAM PC333 Markenspeicher • Grafikkarte powered by ATI RADEON 9700Pro mit 128 MB DDR und TV-Out • 80 GB Markenfestplatte • Schneller 48x12x48x CD-Brenner • Schnelles 16x48x DVD-Laufwerk • Firewire onboard • Creative Soundblaster 5.1 • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung



1399,-



Servicekauf möglich: 24 x 65,- Euro*



PC SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music

...einfach sympathisch!

Deutschland: 02635 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 0 34 06/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/5 30 00 • 08060 Zwickau, fon 0 37 51/5 89 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 0 31/29 85 20 • 162 25 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 0 39 59/36 31 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18046 Rostock, fon 0 38/16 66 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 0 41 31/20 76 10 • 21554 Lüneburg, fon 0 41 31/20 76 10 • 23554 Lübeck, fon 0 41 31/20 76 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/65 30 00 • 26151 Oldenburg, fon 0 44 41/36 14 84 • 27576 Bremerhaven, fon 0 47 71/5 08 19 24 • 30449 Hannover, fon 0 51/45 10 61 • 32157 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 0 51/64 61 30 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/20 00 00 • 33609 Bielefeld, fon 0 52 51/66 96 00 • 34497 Korbach, fon 0 56 31/5 01 69 • 38002 Braunschweig, fon 0 53 31/28 10 40 • 42651 Solingen, fon 0 21 22/2 23 70 • 44143 Dortmund, fon 0 23 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 0 23 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 0 25 51/3 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 0 54 15 00 98-0 • 50968 Köln, fon 0 21 34 80 20 • 54294 Trier, fon 0 65 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 0 67 81/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/36 05 60 • 57078 Siegen, fon 0 27 78 80 91-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69 97 88 70 • 61669 Friedberg, fon 0 60 31/7 21 80 • 63067 Offenbach, fon 0 69 08 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/9 83 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66121 Saarbrücken, fon 0 68 81/68 57 01-17 • 66538 Neunkirchen, fon 0 68 21/4 70 04 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/48 96 60 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89 71 06 68-0 • 82205 Gillingen, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbmoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 0 84 15 31 32 90 • 85354 Freising, fon 0 81 61/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 0 81 21/4 10 41 • 88043 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 0 75 31/36 35 10 • 89231 Neu-Ulm, fon 0 91 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 0 91 95 51 20 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/79 32-0 • 93059 Regensburg, fon 0 91 41/45 01 60 • 94036 Passau, fon 0 81 51 40 38 68 • 95031 Hof, fon 0 92 81/79 55-0 • 95488 Bayreuth, fon 0 92 71 85 00 • 99099 Erfurt, fon 0 36 41/42 72 60 • 99867 Götting, fon 0 36 21/42 46-0 • **Luxemburg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 51/21 61 54 • **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** 09126 Chemnitz, sysWare Händler, Thon GBR, fon 0 37 71/4 03 10 • 14974 Ludwigshafen, LU.COM Mühle, fon 0 33 78/51 09 30 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 35390 Gießen, Computer Shop Regelin GmbH, fon 0 64 19/7 44 50 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 48231 Warendorf, Elektronik & Computersysteme Müller GmbH & Co. KG, fon 0 25 81/9 68 09 • 54568 Gerolstein, Copyfax W & P GmbH, fon 0 65 91/95 35-0 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 82515 Wolfratshausen, PC Profi Timo Bastug, fon 0 81 71/48 98 36 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 71/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Syntepartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage unter www.pcspezialist.de

GIGGS.
DAVIDS.
CARLOS.



OHNE DICH SIND SIE NICHTS.



It's in the game™



Official FIFA Licensed Product © 1997 EA GAMES



PlayStation 2



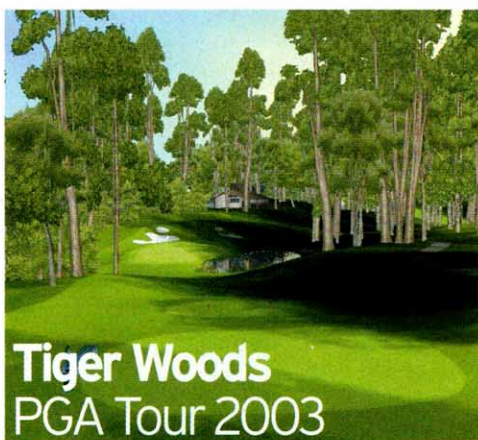
© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und It's in the game sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell FIFA-licenziertes Produkt. © 1997 FIFA™ EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE, das offizielle Zeichen, Game Boy und Game Boy Advance sind Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation, die PS-Logos und die PlayStation-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Du bist der 12. Mann.

Du stehst im Bernabeu Stadion. Es ist das Finale. Der Controller liegt in deiner Hand. Giggs spielt in deinem Team. Wenn er heute schlecht spielt, ist es deine Schuld. Macht er ein Tor, ist er der Held. Das ist Fussball. Geh auf den Platz. Du bist der 12. Mann. fifa2003.ea.com

SPORT

Sports Spiele | Rennspiele | Simulationen



Tiger Woods
PGA Tour 2003

Die Feature-Liste ist lang: Verbesserte 3D-Grafik, sechs neue Spielmodi, leichtere Zugänglichkeit für Anfänger, ein True-Swing-Modus (Echtzeitschwung) und sogar Golfkommentatoren bietet EA Sports dieses Jahr auf, um Microsofts Links 2003 die Vorherrschaft zu entreißen. Wie in EA-Sports-Spielen schon selbstverständlich, ist Tiger Woods nicht der einzige Star: Ty Tryon und Jesper Parnevik sind zwei weitere der integrierten PGA-Profis. Das Spiel soll ab dem 22. November in den Händlerregalen stehen, einen ersten Eindruck können Sie sich jedoch schon anhand des Videos auf unserer Heft-DVD verschaffen.

DTM Race Driver

Das Team von Codemasters gibt sich richtig Mühe und erweitert das Rennspiel bis zum Februar 2003 gegenüber der bereits erhältlichen PlayStation2-Version. So können auf dem PC 20 statt bisher 14 Fahrzeuge dargestellt werden, die man dank implementiertem EAX und 5.1-Soundoption auch in besserer Qualität hören kann. Neben einem erweiterten Qualifying-Modus und Schadensmodell werden dem Spieler auch die aktuellsten Fahrer- und Streckendaten sowie ein Online-Modus spendiert.



MERCEDES-BENZ WORLD RACING

„Der Spieler mimt den Werksfahrer“

PC Games: Was ist der aktuelle Erscheinungstermin von MBWR?

Leicht: „World Racing erscheint zunächst in einer Fassung für die Xbox. Eine PC-Fassung von World Racing soll noch im ersten Quartal 2003 auf den Markt kommen.“

PC Games: Wie sieht der Produktionsstatus von MBWR aus?

Leicht: „Wir befinden uns in der Schlussphase. Unsere Technik steht und die Szenarien sind fertig. Es liegen noch etwa vier Wochen Arbeit vor uns, um alle optischen und technischen Highlights umzusetzen.“

PC Games: Gibt es einen Karriere-Modus? Falls ja, wie sieht der genau aus?

Leicht: „Ja, der Karriere-Modus ist das Kernstück von World Racing. Der Spieler übernimmt die Posi-



ANDREAS LEICHT ist zuständig für PR und Qualitätssicherung bei Syntec

tion eines Werksfahrers. Zu Beginn wählt er sich einen Charakter und diese Figur speichert im Verlauf des Spiels seine Fahrleistungen, Platzierungen und sogar Daten über sein Fahrverhalten.“

PC Games: Wie weit geht die Zusammenarbeit mit Mercedes-Benz? Kannst du uns ein Beispiel nennen?

Leicht: „Uns wurden nicht nur technische Zeichnungen und Daten, digitale Soundaufzeichnungen für Motorengeräusche und andere benötigte Detaildaten zur Verfügung gestellt. Zur Recherche an Klassikern wie der Pagode wurde uns auch ein Besuch in Stuttgart ermöglicht und wir konnten im Museum und an anderen Orten die Wagen detailliert ablichten.“

PC Games: Gibt es in MBWR Tuning-Möglichkeiten?

Leicht: „Auf ein generelles Tuning der Fahrzeuge haben wir bei World Racing verzichtet. Durch die eng gestaffelte Fahrzeugpalette ist ein Tuning nicht nötig. Das bedeutet aber für den Spieler nicht, dass er auf die Modelle von AMG verzichten muss.“

Colin McRae 3

Auf der Cover-DVD finden Sie ein neues Video mit Spielszenen des dritten Colin McRae-Teils. Laut Codemasters darf sich der PC-Spieler gegenüber den grob aufgelösten Konsolen-Fassungen jedoch auf eine noch schönere Grafik freuen. Die Arbeit an den Strecken und Autos sowie dem Handling ist abgeschlossen, die Engländer arbeiten jetzt am Engine-Tuning.

Tony Hawk 4

Das beliebte FunSport-Spiel steht auf dem PC ohne Nachfolger da – zumindest in diesem Jahr. Zwar wird eine Umsetzung des vierten Teils der Tony Hawk-Serie von Publisher Activision nicht generell ausgeschlossen, doch liegen zurzeit keine Plannungen diesbezüglich vor. Besonders schade, wenn man den coolen Soundtrack gehört hat: System of a Down, Iron Maiden und Sex Pistols geben sich die Ehre, genauso wie AC/DC.

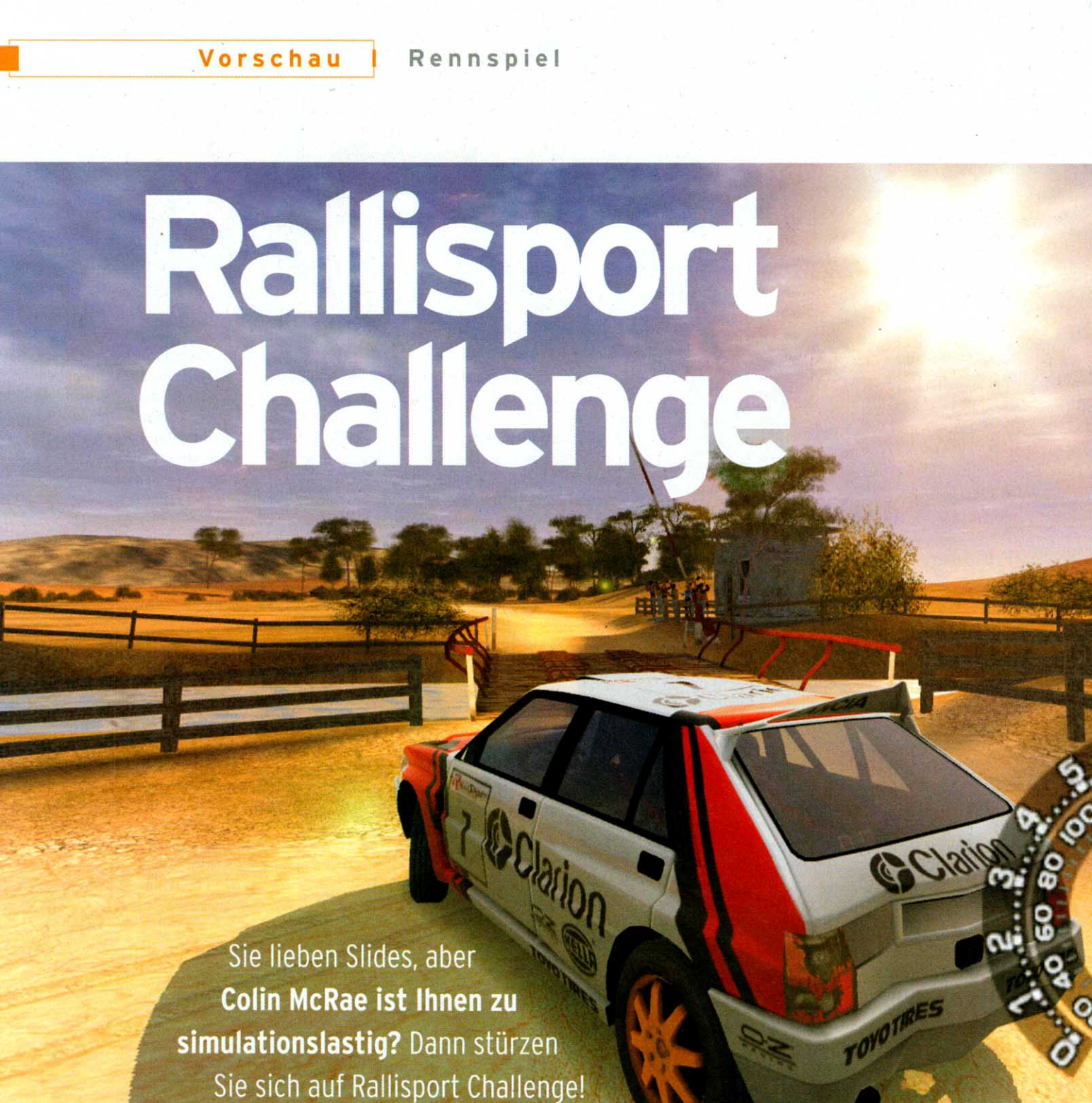
HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

- | | | | |
|----|--------------------------|-------------------------------------|-----------------|
| 1 | NFS: Hot Pursuit 2 | Rennspiel Oktober 2002 | Electronic Arts |
| 2 | FIFA 2003 | Fußball-Simulation Nov. 2002 | EA Sports |
| 3 | Colin McRae Rally 3 | Rallye-Simulation 1. Quartal 2003 | Codemasters |
| 4 | DTM Race Driver | Rennspiel November 2002 | Codemasters |
| 5 | NBA Live 2003 | Basketball-Simulation Dez. 2002 | EA Sports |
| 6 | Knight Rider | Rennspiel November 2002 | Davilex |
| 7 | Mercedes-Benz World Rac. | Rennspiel Februar 2003 | TDK |
| 8 | Lamborghini | Rennspiel März 2003 | Rage |
| 9 | WWE Raw | Wrestling-Simulation Nov. 2002 | THQ |
| 10 | Madden NFL 2003 | Football-Simulation Erhältlich | EA Sports |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Rallisport Challenge



Sie lieben Slides, aber
Colin McRae ist Ihnen zu
simulationslastig? Dann stürzen
Sie sich auf Rallisport Challenge!

RUUUUTSCH.

Die 90°-Brückenauffahrt wird im klassischen Rallye-Stil gelöst.

Die in diesem Spiel dargestellten Fahrscenen entsprechen nicht der Realität, versuchen Sie nicht, diese mit Ihrem Auto nachzuahmen. Wer angesichts dieser Warnung beim Spielstart Action satt erwartet, wird nicht enttäuscht. **Rallisport Challenge** hat bei Xbox-Besitzern einen guten Namen, und zwar zu Recht, wie die Umsetzung für den PC jetzt zeigt. Dabei präsentiert Microsoft wesentlich mehr als nur stupide Raserei durch eine Hand voll verschiedener Landschaften. Die Ausstattung ist üppig: Mit 25 Autos hetzt man über 48 Strecken. Der Fuhrpark reicht von einem aufgedonnerten Peugeot 306 (275 PS) bis zum exotischen Suzuki Grand Vitara PP Special mit stattlichen 981 Pferdchen.

Im Einzelrennen-Modus oder gegen die Zeit sind anfangs die Eiswettbewerbe und die Standard-Rallyes

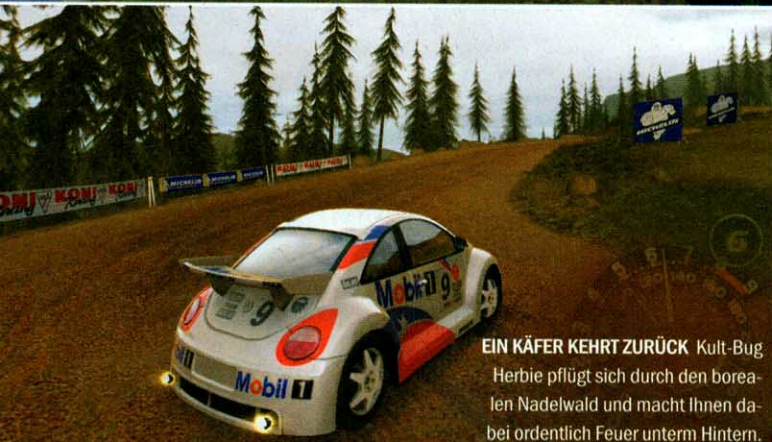
(in Etappen auf abgesperrten Sand- oder Matschwegen) verfügbar. Nach und nach spielt man Hill-Climbing (namensgetreu hat man mit extremen Steigungen zu kämpfen) und Rally Cross (häufig wechselnde Untergründe, beispielsweise 60% Matsch, 40% Asphalt) frei. Das Hauptaugenmerk liegt allerdings auf dem Karrieremodus. Durch Erfolge steigt man in einem Rangsystem (Pro, Expert, Classic, Unlimited) auf und tritt auf schwierigeren Kursen und mit stärkeren Autos an. Die unterscheiden sich fahrerisch aber nur durch die höhe-

re Geschwindigkeit und schnellere Beschleunigung von ihren jeweiligen kleinen Geschwistern. Das Fahrverhalten ist generell sehr gutmütig und verzeiht unrealistisch viele Fehler (Schraube in der Luft und es geht weiter, als wäre nichts), man kann jedoch eindeutige Unterschiede bei wechselnden Bodentypen, zum Beispiel von Asphalt zu Sand, ausmachen.

Betrachtet man die Boliden in einer der Außenansichten, ist ein simples Schadensmodell zu erkennen. Bei Unfällen verbeult der Wagen etwas, und die Scheiben gehen zu



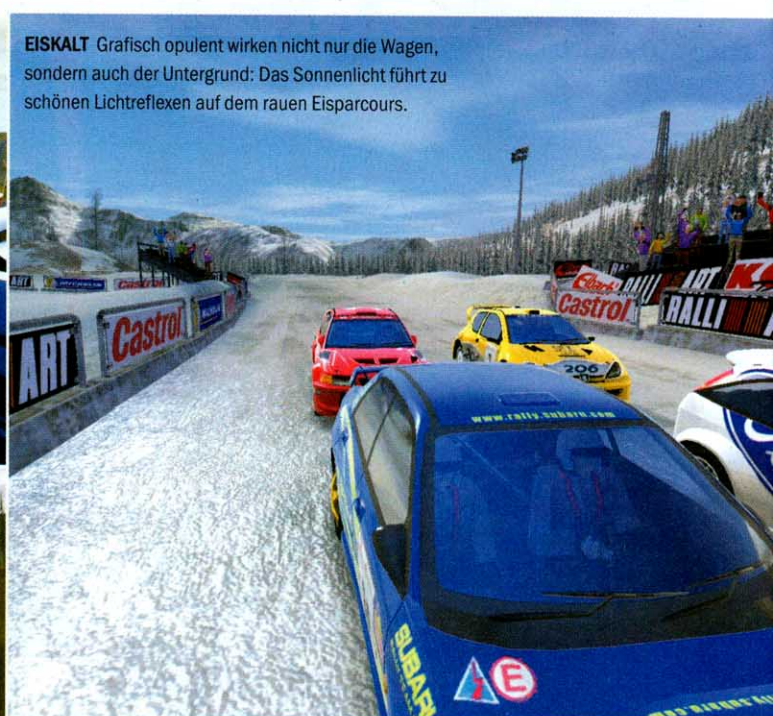
DES KONKURRENTEN VEHIKEL Das Auto von Colin McRae, der seinen Namen für das Konkurrenzprodukt von Codemasters hergibt.



EIN KÄFER KEHRT ZURÜCK Kult-Bug Herbie pflügt sich durch den borealen Nadelwald und macht Ihnen dabei ordentlich Feuer unterm Hintern.



ALTER SCHWEDE Ein Auto in den schwedischen Nationalfarben (schwedisches Fabrikat) - fahren alle Schweden so?



EISKALT Grafisch opulent wirken nicht nur die Wagen, sondern auch der Untergrund: Das Sonnenlicht führt zu schönen Lichtreflexen auf dem rauen Eisparcours.



LAWRENCE VON ARABIEN 250 Pferde galoppieren durch die Wüste. Erstaunlich, dass auf dem Boden sogar Bäume wachsen können.

Bruch. Auf das Fahrgefühl hat das aber keinen Einfluss. Man kann ruhig mal mit 180 km/h einen Ausflug in die Botanik unternehmen und dabei ein paar Bodenwellen überfliegen, ohne Änderungen zu bemerken. Neben dem Fahrmodell ist das ein weiterer Aspekt, weshalb sich **Rallisport Challenge** eher mit Fun-Racern à la **Need for Speed** vergleichen lässt als mit ausgewachsenen Simulationen vom Typ eines **Colin McRae Rally 3** – schließlich sind dort nicht nur detailliertere Schäden dargestellt (nach einem Reifenplatzer wird die Felge „nackt“ gezeigt), sondern die Unfälle wirken sich auf das Fahrverhalten aus (demolierte Aufhängung, der Wagen fängt an zu eiern).

Technisch schenken sich die beiden nichts: Die **Rallisport Challenge**-Grafik ist ein wahrer Augenschmaus, obwohl die Landschaften etwas hinter den

Wagen (Environment Mapping für Spiegeleffekte) und Strecken (Pixel-Shader-Effekte, besonders bei Eisrennen deutlich zu sehen) zurückstehen. Trotzdem ist die Codemasters-Simulation überlegen: Die Vehikel sehen beim Konkurrenten noch eine Spur realer aus und glänzen weniger übertrieben, die Präsentation wirkt dort eher wie eine Fernsehübertragung. Gleiches gilt für den Sound: Die etwas dünn klingenden Motoren von **Rallisport** können nicht ganz mit den röhrenden Sounds von **Colin McRae 3** mithalten.



ERSTEINDRUCK

Rallisport Challenge macht weder Simulations-Profis noch Sonntagsfahrer so richtig glücklich, sondern bringt Elemente beider Genres zusammen. Mit dem motivierenden Karrieremodus und mit abwechslungsreichem Fahrgefühl durch die wechselnden Streckentypen eignet es sich für Liebhaber wilder Power-Slides à la **Bleifuß Fun**. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler Microsoft
Anbieter Microsoft
Termin 14.11.2002

Jetzt kommt Dell ins Spiel.

**100 €
MAIL-IN-
RABATT**

**gültig bis zum
12.11.2002**

Holen Sie sich 100 € wieder!
Einfach Mail-In-Coupon mit Ihrer
Rechnung einsenden – alle
Details unter www.dell.de/mail-in.



Dell™ Performance PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM
- 60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- 12x DVD und 32x/10x/40x CD-RW Combo Laufwerk
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- Harman Kardon Stereo Aktivlautsprecher
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹, Norton Anti Virus 2002 OEM, Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
- Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

849 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. 100 € Mail-In-Rabatt.
Ohne Mail-In-Rabatt: 949 €

- 19" Monitor M992 nur 289 €**
- mit 512 MB Single Channel DDR-SDRAM: + 170 €
 - mit separater 16x DVD und 40x CD-RW Laufwerken: + 70 €
 - optional Modem: + 47 €; ISDN-Karte: + 116 €

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹

☎ 1020-5102



Dell™ Turbo Allround PC Dimension™ 8250 **NEU!**

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2A GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC1066 Dual Channel RDRAM
- 60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- Integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss vorne
- Harman Kardon Stereo Aktivlautsprecher
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
- Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

899 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. 100 € Mail-In-Rabatt.
Ohne Mail-In-Rabatt: 999 €

- 17" TFT Display 1702FP nur 709 €**
- mit 80 GB** Festplatte, 7200 UpM: + 30 €
 - 64 MB Nvidia GeForce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out): + 116 €
 - mit Microsoft® Office XP SB statt Works 6.0: + 325 €

Finanzierung schon ab 29,56 € mtl./Laufzeit 36 Monate

☎ 1020-D9002



Dell™ Gamer PC Dimension™ 8250 **NEU!**

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 256 MB PC1066 Dual Channel RDRAM
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 64 MB Nvidia GeForce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out)
- Separates 16x DVD-ROM und 40x/10x/40x CD-RW Laufwerk inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK 395 Stereo Aktivlautsprecher inkl. Subwoofer
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD¹, Norton Anti Virus 2002 (OEM), Microsoft® Works 6.0 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
- Aufpreis für Installationsservice nur 199 €

1.199 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. 100 € Mail-In-Rabatt.
Ohne Mail-In-Rabatt: 1.299 €

- 18" TFT Display 1800FP nur 835 €**
- mit 120 GB** Festplatte: + 82 €
 - mit 128 MB ATI Radeon® 9700Pro (DVI & TV Out): + 290 €
 - mit 512 MB PC1066 Dual Channel RDRAM: + 232 €

Finanzierung schon ab 39,43 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹

☎ 1020-D9102



Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Angebot gültig bis 30.11.2002. Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebook-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. *Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. *Effektiver Jahreszins nur 11,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. *Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutzgeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium™ sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® und Windows® sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor.



15" TFT-Display
nur 370 €

Top-Angebot des Monats:

Dell™ Spezial Angebot PC Dimension™ 4550

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 512 MB PC333 Single Channel DDR-SDRAM
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 128 MB ATI Radeon™ 9700 AGP Grafikkarte (DVI & TV Out)
- 4x DVD+RW Brenner

Spitzengrafik: die neue ATI Radeon™ 9700 Schneller brennen: 4x DVD+RW Brenner

- Creative Labs SoundBlaster Live! Dolby PCI Soundkarte
 - Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss
 - Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB
 - Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁾, Norton Anti Virus 2002 OEM
 - Microsoft® Works 6.0 (OEM)
 - 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Aufpreis für Installationservice nur 199 €

1.099 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. 100 € Mail-In-Rabatt.
Ohne Mail-In-Rabatt: 1.199 €

15" TFT-Display nur 370 €

Finanzierung schon ab 36,14 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

☎ 1020-D5402

Nervenkitzel mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz

Spannung kommt beim Spielen erst auf, wenn die Ausrüstung stimmt: perfekte Grafik, erstklassiger Sound. Dell sorgt mit der optimalen Hardware dafür, dass Sie jedes Detail erkennen – egal wie heiß es hergeht. Deshalb sind die Systeme von Dell mit den neuen Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.80 GHz ausgerüstet. Mit dieser topaktuellen Technologie sind Sie für alle kommenden Grafik-Anforderungen gut vorbereitet. Im neuen Dell™ Dimension™ 4550 PC steckt darüber hinaus eine Spitzen-Grafikkarte, die ATI Radeon™ 9700TX. Dazu kommt jede Menge Service, auf Wunsch etwa der Installationservice bei Ihnen zu Hause. Das alles gibt's bei Dell auf Anruf oder ganz fix im Internet. Bis zum 12.11. sogar zusätzlich mit einem Mail-In-Rabatt von 100 €! Klicken Sie einfach zu www.dell.de oder rufen Sie uns an.



Dell™ High-End PC Dimension™ 8250 **NEU!**

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53B GHz – max. 2.80B GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit 533 MHz PSB
- 512 MB PC1066 Dual Channel RDRAM
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 128 MB ATI Radeon™ 9700Pro AGP Grafikkarte (DVI & TV-Out)
- 16x DVD ROM Laufwerk und separates DVD+RW Laufwerk
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 995 Dolby® Digital 5.1 Lautsprecher THX zertifiziert (200 Watt)
- Integrierter Intel® Pro 10/100 Ethernet Netzwerkanschluss
- Dell™ Multimedia Tastatur mit 15 Zusatztasten, Microsoft® Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0 USB Schnittstellen
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁾, Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- Microsoft® Office XP SB (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service, Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €, Aufpreis für Installationservice nur 199 €

2.199 €

Systempreis ohne Monitor,
inkl. 100 € Mail-In-Rabatt.
Ohne Mail-In-Rabatt: 2.299 €

19" TFT Display 1900FP nur 1.035 €

- mit 250 MB Zip Built-in: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66B GHz: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80B GHz: + 290 €

Finanzierung schon ab 72,31 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

☎ 1020-D9202



Dell™ Value Notebook Inspiron™ 4150

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz – max. 2.20 GHz
- 256 MB PC2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB
- 20 GB** EIDE Festplatte
- 14.1" XGA TFT Display (1024 x 768)
- ATI Mobility Radeon 7500, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafik
- 8x DVD-ROM Laufwerk (modular)
- Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- Dualpointing mit Touchpad und Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁾, Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service



6 austauschbare Designs

1.599 €

Systempreis
inkl. 100 € Mail-In-Rabatt.
Ohne Mail-In-Rabatt: 1.699 €

- mit 30 GB** Festplatte: + 140 €
- schwarze Nylontasche: + 58 €
- mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD Combo Laufwerk: + 261 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.80 GHz: + 58 €

Finanzierung schon ab 52,58 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

☎ 1020-11502



Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1.70 GHz – max. 2.20 GHz
- 256 MB PC2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB
- 30 GB** EIDE Festplatte
- 15" UXGA TFT Display (1600 x 1200)
- Fest eingebautes DVD/CD-RW Combo Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD
- 3.5" Diskettenlaufwerk (modular)
- ATI Mobility™ Radeon™ 9000, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafik
- Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, IEEE 1394 (FireWire) Schnittstelle
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁾, Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 (OEM)
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.999 €

Systempreis
inkl. 100 € Mail-In-Rabatt.
Ohne Mail-In-Rabatt: 2.099 €

- mit 512 MB PC2100 DDR-SDRAM: + 232 €
- mit 60 GB** EIDE Festplatte: + 383 €
- mit 66 Wh Lithium Ionen Akku für doppelte Akkulaufzeit: + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 2.20 GHz: + 464 €

Finanzierung schon ab 65,73 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

☎ 1020-13702



Dell™ E771 17" Monitor
16" V.I.S., 70 kHz, 0,27 mm,
max. 1024 x 768/85 Hz
nur 185 €



Dell™ P992 19" FD
Trinitron Monitor
18" V.I.S., 107 kHz, 0,25 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 405 €



Dell™ E151FP 15" TFT Monitor
1024 x 768, Kontrast 350:1,
Blickwinkel H70°/V55°
nur 370 €

„Produkt des Jahres“
Gleich drei mal wurde Dell vom
PC Magazin (5/2002) zum
„Produkt des Jahres“ gekürt:
1. Preis Kategorie „PC Systeme“!
1. Preis Kategorie „Notebooks“!
1. Preis Kategorie
„Bester Direktanbieter“!

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional für mobile Computer



Schneller am Ziel dank
E-Value™. Mit der Eingabe
des E-Value-Codes auf
unserer Homepage unter
www.dell.de finden Sie
sofort Ihr Wunschsysteem!

Privatkunden

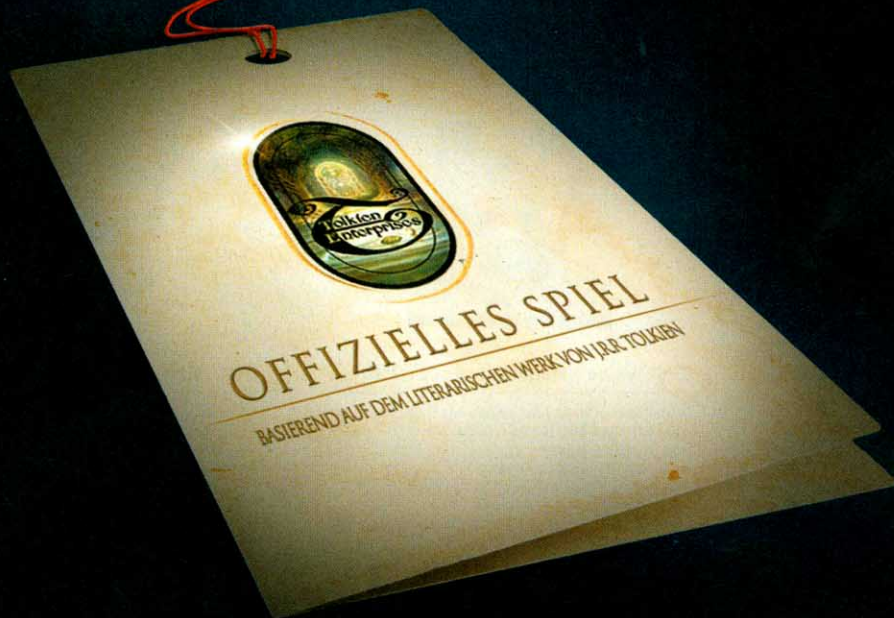
Geschäftskunden

0800/4 74 33 55
0800/1 34 33 55
www.dell.de



DER HERR DER RINGE

—+ DIE GEFÄHRTEN +—



Die Reise beginnt...

AB NOVEMBER 2002 IM HANDEL

WWW.UNIVERSALINTERACTIVE.DE/DHDR

DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN - FÜR PC CD-ROM, PS2, XBOX™ UND GAME BOY ADVANCE.



© 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Basierend auf dem Buch "The Fellowship of the Ring" von J. R. R. Tolkien. Das Tolkien Enterprises-Logo ist eine Marke von The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises und wird unter Lizenz von Vivendi Universal Games, Inc. verwendet. Black Label Games und das Black Label Games-Logo sind Marken von Black Label Games, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Nutzung der deutschen Übersetzung mit Genehmigung des Verlages Klett-Cotta, Stuttgart. Alle Rechte von Klett-Cotta vorbehalten.
PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

FÜR GEWI\$\$E PRÄMIEN
BEKOMMT MAN JEDE MENGE



FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

➔ GAMER WERBEN GAMER

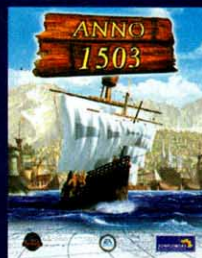
Einfach einen neuen Abonnenten bringen und
eine von unzähligen fetten Prämien kassieren –
als kostenloses Dankeschön!



Unreal Tournament
2003



Age of Mythology



ANNO 1503



SideWinder Game
Voice USB



Gothic 2



Tomb Raider:
Angel of Darkness



Creative Inspire 2.1
2400



FIFA Football 2003



Splinter Cell

Falls der Prämienkatalog mit Bestellcoupon hier fehlt: Den vollen
Prämienwahnsinn gibt's auch unter <http://abo.pcgames.de>



U-Games



Age of

In einer Welt voller Helden und Mythen schlagen Sterbliche, furchteinflößende Monster und jähzornige Götter epische Echtzeit-Schlachten.



Geschichte, 7. Klasse: Die Antike. Griechen, Römer, ihre Sagen, Kriege und Helden. Stinklangweilig. **Age of Mythology**, heute: Die Griechen gegen die Trojaner. Mit Ajax und Agamemnon, mit Zeus auf Ihrer Seite, gewaltige Zyklopen in

Ihren Schlachtreihen. Das ist Spannung pur. Da tobt ein erbitterter Kampf auf einem wunderschönen 3D-Schlachtfeld. Sie lenken das Schicksal der Sterblichen, sehen Helden fechten und fallen, erleben die Welt der Antike so hautnah, so spannend, so faszinierend wie



Mythology

es keine Geschichtsstunde je zu vermitteln vermag. Zum dritten Mal schaffen die Echtzeit-Experten der Ensemble Studios eine neue Referenz.

Auch wenn Sie die beiden Vorgänger kennen wie Ihre Westentasche, sollten Sie sich das umfassende, drei Episoden lange Tutorial nicht entgehen lassen. Nicht nur, weil es die zahlreichen Änderungen und Verbesserungen seit **Age of Empires 2** leicht verständlich aufbereitet, sondern auch, weil Sie dort Arkantos kennen lernen, Ihren treuen Begleiter für die nächsten 40 Stunden des Solo-Feldzugs. Seine erste Bewährungsprobe erfährt der

draufgängerische General aus Atlantis, als urplötzlich Riesenkraken und Piraten über den Hafen der sagenumwobenen Metropole herfallen. Bis das Hauptkontingent seiner Armee eintrifft, ist es Ihre Aufgabe, der Schrecken der Meere Herr zu werden. Als sich herausstellt, dass hinter den Attacken ein gewaltiger Zyklop namens Gargarensis steckt, entbrennt eine erbitterte Verfolgungsjagd über 32 Schlachten. Im Verlauf der mit unzähligen Zwischensequenzen in Spiel-Grafik erzählten Sage begleiten Sie Arkantos nach Troja, wo er zusammen mit Ajax das berühmte hölzerne Pferd be-

steigt und sich mit dem Zentauren Chiron anfreundet, gelangen durch den Hades nach Ägypten, lernen dort die schöne Pharaonen-Tochter Armanra kennen und finden sich schließlich im kalten Skandinavien wieder, wo die Zwergenbrüder Eitri und Brokk zu der Heldenarmee stoßen und der Nordmann Skult die Wikinger-Stämme vereinen

TOR ZUR UNTERWELT Mit einer kleinen Armee müssen Sie Gargarensis' Schergen stoppen bevor diese mit dem Rammbock das Siegel aufbrechen.



NAHAUFNAHME Wie schön texturiert die Einheiten und Gebäude sind, zeigen die zahlreichen Zwischensequenzen mit ihren Kamerafahrten.

will. Das grandiose Finale soll eine Überraschung bleiben, aber so viel sei verraten: Der Kreis schließt sich. Den Ensemble Studios ist mit der Kampagne eine wunderschöne Sage mit Intrigen, Verrat, Helden, Schurken und Göttern gelungen, die das Flair alter Epen perfekt einfängt.

Die Geschichte kommt gemächlich in Fahrt. Da die atlantische Wirtschaft bereits brummt, haben Sie genügend Zeit, Truppen zu rekrutieren, die Befestigungen zu verstärken und vielleicht ein paar zusätzliche Arbeiter in die Felder, die Goldminen oder zum Holzhacken zu schicken. Das Ressourcen-Sammeln funk-



HIMMLISCHE HILFE Beim Angriff auf Troja schlägt ein Meteoritenhagel mitten in die Reihen der Verteidiger. Nicht nur optisch ein spektakuläres Inferno.



TECH-TREE Dank der komfortablen Online-Hilfe können Sie jederzeit Erläuterungen zu sämtlichen Einheiten, Göttern, Gebäuden und Technologien abrufen.

niert wie gewohnt, allerdings kommt zu den drei bekannten eine vierte hinzu: die Gunst der Götter. Die erlangen Sie, indem Sie Ihre Untertanen zum Beten schicken. Der himmlische „Rohstoff“ ist genauso unentbehrlich wie seine irdischen Pendanten. Ohne göttliches Wohlwollen stockt die Forschung, stoßen keine Hel-

den zu Ihrer Armee, bleiben Medusen, Fenris-Wölfe oder Frost-Giganten ein Wunschtraum. Jede Nation – Griechen, Ägypter und Wikinger – führt andere Einheiten und Sagen-gestalten ins Feld, errichtet eigene Bauwerke und hat einen anderen Glauben. Alle huldigen drei Hauptgöttern und neun kleineren Götzen, die ver-

Die Griechen

Eine Auswahl der wichtigsten Einheiten, Gebäude, Sagengestalten, Wunder und Götter

ARCHAISCHES ZEITALTER

GOTT

Der Donnergott Zeus gönnt seinen Verehrern mehr Mana als seine Kollegen und schenkt Hoplitern schnellere Pferde.



WUNDER

Ein Blitz fährt vom Himmel herab und tötet eine beliebige Einheit, nur Obermoztze sind sicher.



GEBÄUDE

Im Archaischen Zeitalter laufen in der Werft Fischerboote vom Stapel, eine Alternative zu Jägern.



EINHEIT

Held Jason ist einer der Helden der Griechen. Starker Nahkämpfer, aber schwach gepanzert.



FABELWESEN

Der Pegasus ist zwar nicht bewaffnet, aber ein flinker Scout, nur von Bogenschützen bedroht.



KLASSISCHES ZEITALTER

Athene ist für Kriegsführung und Weisheit zuständig. Ihre Fortschritte stärken die Infanterie in der Verteidigung.



Mit der Restauration heilen Sie alle Einheiten auf dem Bildschirm auf einmal.



Farmen liefern zwar langsamer Ertrag als Herdentiere, dafür aber kontinuierlich.



Mit der Pfeile verschießenden Trireme legen Sie den Grundstein für Ihre Marine.



Mit seinen Hörnern schleudert der Minotaurus seine Gegner im hohen Bogen von sich.



HEROISCHES ZEITALTER

Bogenschützen profitieren von Apollo, dem griechischen Gott der Sonne und Musik, durch höhere Reichweite.



Durch die Unterwelt-Passage gelangen Ihre Truppen unter der Erde ins Feindesland.



Es klingelt in der Kasse, wenn Karavane vom Marktplatz zu den Siedlungen ziehen.



Der Petrobolos ist die gemeine Zungenbrecher-Variante des altbekannten Katapults.



Aus ihren Schweifern feuern Mantikore wie Bogenschützen gefährliche Pfeilhagel ab.



MYTHISCHES ZEITALTER

Schärfere Schwerter und dickere Rüstungen winken den Infanteristen, die den Arbeitsgott Hepheistos verehren.



Aus der Schatzkammer fließen ständig Rohstoffe in Ihre Lager. Vorsicht: Kann erobert werden.



Als Weltwunder bauen die Griechen ihrem Hauptgott einen Tempel. Resultat: Sofort-Sieg.



Im Helepolis finden eine Handvoll Infanteristen Schutz. Im Angriff verschießt er Brandpfeile.



Um Ihre Wunden zu heilen, füttern die gewaltigen Kolosse Gold oder fallen über Wälder her.



Die Welt von Age of Mythology

Wir erklären Ihnen Interface, Einheiten und Gebäude am Beispiel einer ägyptischen Siedlung.

1. Der Kasten am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Epoche an, darunter finden Sie die derzeit verfügbaren Wunder. Pro Epoche und Gottheit bekommt Ihr Volk einen neuen Zauber spendiert. Alle lassen sich nur einmal verwenden.
2. Im Tempel rekrutieren Sie Sagenfiguren und erforschen stärkere Einheiten. Im Heiligtum der Ägypter haben wir bereits vier Anubiten rekrutiert, schnelle Nahkämpfer, die über Berge springen können, die unterhalb der Anlage auf ihren Einsatz warten.
3. Die afrikanischen Stämme verdienen sich die Gunst ihrer himmlischen Beschützer durch den Bau von bis zu vier Monumenten. Griechen beten dagegen in Tempeln, die Wikinger müssen in die Schlacht ziehen, um Mana zu ernten.
4. Im Fort konstruieren Sie Belagerungseinheiten wie Katapulte und Rammbocke und rekrutieren besonders starke Kämpfer. Außerdem beharren die starken Festungen unerwünschte Eindringlinge mit siedendem Öl und Pfeilhageln.
5. Siedlungen dienen als Rohstofflager und heuern neue Arbeiter an. Mit einer Siedlung und zehn Häusern (rechts daneben) können Sie zwischen 50 und 150 Einheiten kontrollieren. Wollen Sie die Bevölkerung vergrößern, müssen Sie neue Dörfer einnehmen.
6. Nahrung bekommt Ihr Volk entweder von Herdentieren, Beerensträuchern oder solchen Feldern. Der Vorteil: Der Getreidenachschub ist unerschöpflich, im Gegensatz zu Fleisch, Früchten, Holz und Gold.
7. Wenn Sie Ihre Einheiten zu Gruppen zusammenfassen, nehmen diese automatisch die sinnvollste Aufstellung ein: Infanterie vorne, dahinter Bogenschützen, Kavallerie und schließlich Belagerungsmaschinen.
8. Ihre aktuellen Ressourcen und das Bevölkerungslimit haben Sie immer im Blick.
9. Genau wie in den Vorgängern hat jedes Gebäude ein eigenes Funktionsmenü, in dem Sie Technologien erforschen oder Rekruten anfordern. Mit einem Rechtsklick auf die Optionen können Sie jederzeit die Online-Hilfe einsehen.
10. Die Mini-Karte zeigt Bauwerke, Truppen, aufgeklärte und unaufgeklärte (schwarz) Gebiete an. Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, dreht sich der Plan mit, wenn Sie die Perspektive rotieren.



schiedene Vorteile bringen. So heilen die Wunden der Verehrer von Odin ganz von allein. Wer die schöne Isis vom Nil anbetet, freut sich über niedrigere Forschungsausgaben. Bote Hermes lässt die Kavallerie schneller galoppieren. Wem Sie Ihr Vertrauen schenken, entscheiden Sie, sobald Sie Ihr Volk in ein neues Zeitalter

führen. Insgesamt kämpfen Sie sich durch vier Epochen (und verehren damit bis zu vier Himmelswesen), von der archaischen bis zur mythischen Ära, wobei Sie gegen Ende der Kampagne für gewöhnlich schon in der höchsten Entwicklungsstufe beginnen. Aus den drei Nationen mit ihren insgesamt 36 Göttern und jeweils

vier Zeitaltern erwächst ein gigantischer Technologiebaum mit 42 Gebäuden, 64 Einheiten, 93 Upgrades und 36 Wundern – plus Helden, Barbarentruppen, Sondergebäuden, und, und, und. Zahlenmäßig überlegen ist diesbezüglich nur noch **Empire Earth**. Dutzende unterschiedlicher Kombinationen sind es, die **Age of Mythology**

diese unglaubliche Spieltiefe verleihen, besonders im Mehrspielermodus. Ihr Gegner setzt auf Ra und Osiris, um seine ägyptischen Streitwagen und Kamele schneller zu machen? Schlagen Sie sich auf die Seite von Loki und rufen Sie Hersir herbei, der beschwört mächtige Trolle zur Verteidigung! Kavallerie schlägt Fernkampfeinheit.

Eine Auswahl der wichtigsten Einheiten, Gebäude, Sagenfiguren, Wunder und Götter

Die Wikinger

ARCHAISCHES ZEITALTER

Thor bringt nicht nur eine eigene Waffenschmiede mit, die billiger forschen kann, sondern treibt auch Zwerge zur Arbeit an.



Auf Knopfdruck entsteht eine **Zwergenmine**. Sie liefert aber weniger Gold als gewöhnliche.



Anders als Griechen und Ägypter liefern Wikinger ihre Rohstoffe bei mobilen **Ochsenkarren** ab.



Bei den Griechen bauen Krieger die Gebäude. Der **Ufsark** ist der erste Infanterist.



Thor lockt keinen Helden an. Stattdessen können Sie den Helden **Hersir** rekrutieren.



KLASSISCHES ZEITALTER

Die Liebes- und Fruchtbarkeitsgöttin **Freyja** macht mit ihren Technologien den Schlachtrössern der Kavallerie Beine.



Ein **Waldbrand** beschädigt sämtliche Gebäude, die in der Nähe der lodernden Bäume stehen.



Im schmucken **Langhaus** trainieren die Normannen ihre Axtwerfer und Nahkämpfer.



Die Wikinger schießen nicht mit Pfeilen, sondern entsenden die furchteinflößenden **Axtwerfer**.



Walküren sind im Angriff nicht die Stärksten, heilen dafür aber verbündete Truppen.



HEROISCHES ZEITALTER

Die Verbesserungen, die auf das Konto der eisigen Dame **Skadi** gehen, helfen den Axtwerfern, auch im Nahkampf zu bestehen.



Gegner, die vom Frost getroffen werden, frieren kurzzeitig ein und werden wehrlos.



In den gewaltigen Hügelforts trainieren die schweren **Jarl-Reiter** für ihren Einsatz.



Mit dem riesigen **Rammbock** ist es ein Leichtes, Mauern und Türme zum Einsturz zu bringen.



Wie Göttin **Skadi** können die **Frostgiganten** für wenige Augenblicke Gegner einfrieren.



MYTHISCHES ZEITALTER

Kriegsgott **Tyr** rüstet die Infanterie gehörig auf und öffnet weitere Forschungsfelder in den Waffenschmieden der Normannen.



Im **Fimbulwinter** ziehen Wolfsrudel durch das Gebiet Ihres Gegners und jagen Arbeiter.



Thor freut sich über eine gewaltige Eiche als **Wunder** so sehr, dass er Ihnen den Sieg schenkt.



Es gibt keine neuen Einheiten. Stattdessen werden Kavallerie und Infanterie zu **Champions**.



Mit ihrem heißen Atem trifft die Schlange **Jormund Elver** gleich mehrere Opponenten.



GOTT

WUNDER

GEBÄUDE

EINHEIT

FABELWESEN



GEFAHR AUS DER TIEFE

Die vielköpfigen Scyllas werden nicht nur Schiffen gefährlich. Auch dicht am Wasser gebaute Gebäude sind vor ihnen nicht sicher.



EFFEKTIV Die Wege zwischen Plantagen und Lager sollten so kurz wie möglich sein.



ROBIN WOOD Urplötzlich werden Tannen lebendig und greifen die Siedlung an.

ten, Schwertkämpfer schlagen Berittene, der eine Gott schlägt den anderen. Damit in dem verschachtelten Technologiebaum niemand den Überblick verliert, steht auf Tastendruck eine beispielhaft komfortable Online-Hilfe zur Verfügung, die mit zahlreichen Querverweisen zu jedem Thema ausführliche Informationen bereithält und darüber hinaus Hintergrundwissen zur Histo-

rie der Einheiten und Mythen vermittelt. Über die Unter-

Griechen vor Tempeln beten, um die Götter milde zu stim-

Mit Age of Mythology wagen nun auch die Ensemble Studios **den Schritt in die 3D-Welt**. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

schiede zwischen den drei Parteien klären eigene Mini-Tutorials auf. Während etwa die

men, müssen die Ägypter dafür Monumente errichten, die Wikingern sich in der Schlacht

beweisen. Bei den Nordmännern sind Infanteristen die Baumeister, die Arbeiter beschaffen nur die Materialien. Die bringen sie dann zu mobilen Ochsenkarren, während die anderen Völker ihre Vorräte in Lagern oder Siedlungen bunkern. Um die schneller zu errichten, erhalten die Ägypter von ihren Pharaonen Unterstützung. Die Adligen vom Nil beschleunigen die Ausbildung

Die Ägypter

Eine Auswahl der wichtigsten Einheiten, Gebäude, Sagengestalten, Wunder und Götter

ARCHAISCHES ZEITALTER

GOTT

Ra verleiht Priestern die Fähigkeit, Bauvorhaben zu beschleunigen. Außerdem erhöht sich die Geschwindigkeit Berittener.



WUNDER

Im Regen ernten alle Arbeiter schneller Getreide – auch die gegnerischen.



GEBÄUDE

Aus dem Nichts zaubern Priester Obelisken herbei, die die Umgebung aufklären.



EINHEIT

Söldner sind schnell angeheuert, lösen sich aber leider ebenso schnell wieder in Luft auf.



FABELWESEN

Unter Ra stoßen keine Fabelwesen zu Ihnen, stattdessen heilen Helden-Priester Ihre Armee.



KLASSISCHES ZEITALTER

Der katzenköpfige Bast treibt Ihre Arbeiter zu höherer Effektivität an und ermöglicht die Erforschung neuer Technologien.



Wenn Sonnenfinsternis herrscht, werden alle Ihre Sagengestalten kurzfristig stärker.



Das A und O einer gut gesicherten Basis sind Wachtürme in verschiedenen Varianten.



Transportschiffe sind Angriffen wehrlos ausgeliefert, schaffen aber Truppen übers Meer.



Ihre Widersacher verschlingt die Sphinx einfach in einem riesigen Sandwirbel.



HEROISCHES ZEITALTER

Dank der Fruchtbarkeitsgöttin Hathor erhalten alle Ihre Bauwerke mehr Hitpoints und sind billiger in der Anschaffung.



Auf Knopfdruck fallen Horden von Heuschrecken über Farmen und Fischerboote her.



Die Kriegsmaschinenfabrik stellt schwere Belagerungsgeräte wie Katapulte her.



Kriegselefanten gehören mit ihren Hauern zu den mächtigsten Einheiten im ganzen Spiel.



Über und über mit Juwelen besetzt, verschlingt das Krokodil Petsuchos Lichtstrahlen.



MYTHISCHES ZEITALTER

Osiris zieht Kamelen die Hamelbeine lang und erlaubt zwei Pharaos in einer Mission. Sonst gibt's nur einen.



Aus Ihrem Phrao wird der Sohn des Osiris, eine überaus machtvolle Nahkampfeinheit.



Wer den Leuchtturm sein Eigen nennt, kann fast die gesamte Karte einsehen.

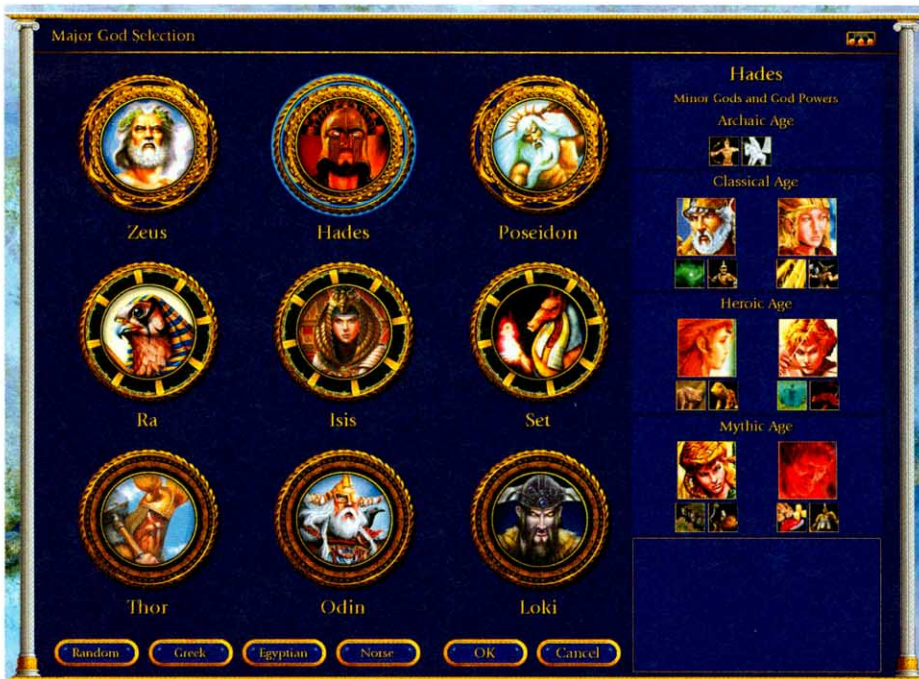


Das Katapult schießt nicht nur Gebäude zu Klump, sondern auch Kriegsschiffe.



Der Hauch der Mumie macht gegnerische Einheiten zu willenslosen Untoten.





GLAUBENSFRAGE Vor jeder Mehrspielerpartie erklären Sie einen von neun Hauptgöttern zu Ihrem Beschützer. Die Wahl kann über Sieg und Niederlage entscheiden, denn später können Sie nicht mehr die Seiten wechseln.

neuer Einheiten oder die Ernte auf den Feldern.

Bevölkerten in **Age of Empires 1** und **2** noch historische Krieger das Schlachtfeld, finden sich nun auch Sagengestalten in den Armeen der drei Fraktionen. Je nachdem, für welchen Gott Sie sich entscheiden, können Sie andere Kreaturen rekrutieren, die allesamt den Legenden der Nationen entlehnt sind. Aufseiten der

Ägypter ziehen beispielsweise Skarabäen in die Schlacht, gewaltige Käfer, die mit ihren Greifzangen gegnerische Soldaten durch die Luft schleudern. Der Roc, ein riesiger Greifvogel, trägt unter seinen Schwingen Fußsoldaten ins Gefecht. Die Griechen setzen auf hoher See Scyllas ein, vielköpfige Ungeheuer, denen bei jedem Scharmützel neue Häupter wachsen. Das Gegen-

stück zu Lande hört auf den Namen Hydra. Natürlich dürfen Zentauren nicht fehlen. Die Bogenschützen, halb Mensch, halb Pferd, zeichnen sich durch schnellen Galopp und Treffsicherheit aus. Treue Verbündete der Wikinger sind die Walküren, die mit ihren magischen Kräften Verwundete heilen. Feuergiganten schleudern ihren Gegnern glühende Lavabälle entgegen; ihre eisigen

Helden und Schurken

Im Verlauf der umfangreichen Kampagne lernt Arkantos viele Freunde kennen, macht sich aber auch neue Feinde.

DIE GUTEN

Arkantos

Den Admiral aus Atlantis lernen Sie bereits in den Tutorial-Missionen kennen. Seine Rache gilt Piraten, die seine Frau auf dem Gewissen haben. Bald schon lernt Arkantos, dass Gargarensis hinter den Angriffen steckt.



Ajax

Der griechische Kriegerheld ist eine der vielen „echten“ historischen Persönlichkeiten, die die Ensemble Studios für **Age of Mythology** eingespannt haben. Von Troja an begleitet er Arkantos auf seinem Feldzug.



Amanra

Die ägyptische Fürstin Amanra lernt die Heldentruppe in der Wüste kennen, wo Sie gegen Schergen Kemsyt einen verzweifelten Kampf führt. Wie die Anubiten kann auch Amanra auf Hügel springen.



DIE BÖSEN

Gargarensis

Warum der gewaltige Zyklop die Piraten aufgehetzt hat, wird erst im späteren Spielverlauf klar. Nur eines ist sicher: Wenn Gargarensis sein Plan gelingt und er die Tore der Unterwelt öffnet, bedeutet das nichts Gutes.



Kemsyt

Der schmierige Unterling will mit Gargarensis' Hilfe die Macht im Land der Pharaonen an sich reißen. Es entbrennt ein erbitterter Kampf um die vier Reliquien des Osiris. Nur der könnte die beiden stoppen.



Böse Träume

Die Mission „Guter Rat“, genau in der Mitte der Saga, gehört zu den Einsätzen, die klassische Echtzeit-Strategie mit rollenspielähnlichen Aufgaben verbinden.

Im Schlaf prophezeit Athene Arkantos eine weitere Prüfung. Sein Sohn Kastor führt ihn zu einem Tempel, wo es zum Duell mit Gargarensis kommt. Mit der Hilfe von Zeus kann Arkantos seinen Erzfeind überwinden.

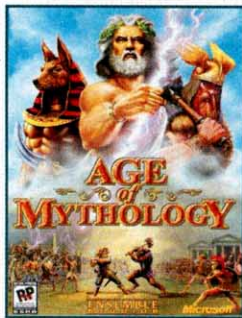


Plötzlich tauchen die alten Weggefährten des Admirals wieder auf: Chiron, Herkules. Sie sind gekommen, um ihm im Kampf mit einem Rudel Chimären beizustehen.

In der Unterwelt offenbart Athene Arkantos die wahren Ziele von Gargarensis. Abermals stürzt sich der Held in einen erbitterten Kampf mit Hydras und Löwen, unterstützt von einer kleinen Armee. Während Katapulte den Weg aus der Unterwelt bahnen, fallen Monster dem Häuflein in den Rücken. Zum Glück gewährt Zeus seinem Günstling drei Wunder.



Das Szenario wird immer alpträumlicher: Nun soll Arkantos an der Seite seines Erzfeindes Gargarensis ein Lager errichten, um einen schwer bewachten Tempel zu zerstören. Doch welche Überraschungen ihn dort erwarten, sei nicht verraten.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 35 Missionen, davon drei Tutorial-Einsätze
- 36 Götter mit 36 Wundern
- 42 Gebäude
- 64 Einheiten (plus Spezialfiguren)
- 93 Technologie-Upgrades
- 3 Völker
- Mehrspielermodus für bis zu 12 Teilnehmer
- Mischt historische Mythen und Fiktion

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Empire Earth	Warcraft 3	Age of Mythology
Detailreichtum Spielwelt	78	88	89
Detailreichtum Objekte	79	89	90
Vielfalt der Spielwelt	75	80	82
Animation der Objekte	73	91	88
Effekte	85	92	91

SOUND

	Empire Earth	Warcraft 3	Age of Mythology
Musik	81	91	92
Soundeffekte	82	92	96
Stimmen/Kommentar	80	87	88

STEUERUNG

	Empire Earth	Warcraft 3	Age of Mythology
Bedienungskomfort/Navigation	78	90	90
Präzision der Steuerung	91	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	56	80	80

ATMOSPHÄRE

	Empire Earth	Warcraft 3	Age of Mythology
Spannung/Überraschungen	82	90	89
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	81	90	90
Story/Dialoge/Kommentare	80	80	80
Inszenierung	85	88	89

SPIELDESIGN

	Empire Earth	Warcraft 3	Age of Mythology
Komplexität/Spieltiefe	79	90	89
Einsteigerfreundlichkeit	91	90	90
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	72	82	84
Verhalten der Computergegner	70	85	88
Innovation	79	83	80

MEHRSPIELERMODUS

	Empire Earth	Warcraft 3	Age of Mythology
Abwechslung der Spielmodi	89	93	90
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	70	70	70
Einstellungsmöglichkeiten	75	86	80

TEST-AUSGABE: WERTUNG:

	PCG 01./02	PCG 08./02	PCG 12./02
87	92	92	

Pro & Contra

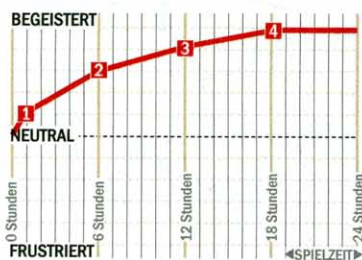
- Natürlich wirkendes Wasser
- Schöne Rauch- und Feuereffekte
- Toll animierte Figuren
- Abwechslungsreiche Landschaften
- Bessere Musikeditionierung ist kaum möglich
- Viele Einheitenkommentare
- Gewöhnliche Effekte
- Autoformation erleichtert Angriffe
- Hält sich an Echtzeit-Standards
- Spieldaumen auf der Karte etwas klein
- Fängt Götter- und Helden-Atmosphäre ein
- Zahlreiche Zwischensequenzen
- Zwischensequenzen nur in der Spiel-Engine
- Riesiger Technologiebaum
- Abwechslungsreiche Missionsziele
- Gute gemachte Tutorials
- Nicht so viel Neues wie bei Warcraft 3
- ESO als Battlenet-Konkurrent
- Alle gewohnten Spielmodi
- Die drei Völker spielen sich unterschiedlich
- Viele Karten, Generator und Editor

WAS IST WAS?
■ Schlechter als die Vergleichsspiele
■ Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Empire Earth, Warcraft 3, Battle Realms
Entwickler:	Ensemble Studios
Vom gleichen Entwickler:	Age of Empires, Age of Empires 2
Publisher:	Microsoft
Adresse des Publishers:	Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon des Publishers:	089-31760
Offizielle Website:	http://www.ageofmythology.com/
Website des Publishers:	http://www.microsoft.com/games/
Website des Entwicklers:	http://www.ensemblestudios.com/
Beste Fansite:	http://www.aomn.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-672255 (€ 0,12 pro Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12
Termin:	14. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, umfangreiches Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40

Motivationskurve



1 Das Tutorial ist auch für erfahrene Spieler einen Blick wert. Dort fängt die Story an.



2 Die mythologischen Einheiten und Götter fügen sich wunderbar in die historische Age-Welt ein.



3 Der Kampf um Troja gehört zu den schönsten Schlachten im Spiel. Er zieht sich über mehrere Missionen.



4 Die Geschichte wird spannender und spannender, die Missionen werden fordernder und fordernder.

Leistungs-Check

Age of Mythology ist stark CPU-limitiert und jedes MHz mehr bedeutet auch mehr Geschwindigkeit. Besonders ruckelig wird es auf schwächeren Systemen, sobald sich sehr viele Einheiten auf dem Schlachtfeld tummeln. Um die Performance zu verbessern, wählen Sie im Options-Menü die Einstellung „Wenige Details“. Benutzen Sie auf Systemen mit Radeon-9700-Karte aktuelle Treiber, um Probleme zu vermeiden.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS? ■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

Das Online-Ensemble

Hinter dem Kürzel ESO (Ensemble Studios Online) verbirgt sich ernste Konkurrenz fürs Battle.net. Künftig kommen auch Age-Generäle in den Genuss von Ranglisten, Spielpartnersuche und Chats. Zwar liefen die Spielserver zum Testzeitpunkt noch nicht. Die Erfahrungen mit der Multiplayer-Beta waren aber überzeugend. Die wichtigsten Features haben wir für Sie hier zusammengefasst.

- **INSTANT MESSAGING:** Ähnlich wie in ICQ und der Microsoft Gaming Zone können Sie an Ihre Online-Freunde Nachrichten verschicken, sogar während einer laufenden Partie.
- **CUSTOM GAMES:** Alle bekannten Spielarten (Deathmatch, Blitz, Eroberung, Wirtschaftssieg und Koop-Szenario) vorhanden
- **RANGLISTEN:** Für jeden Spieltyp wird es eine eigene Ladder geben.
- **QUICK MATCH:** Mit einem einfachen Knopfdruck sucht ESO einen Spielpartner, der am besten zu Ihnen passt. Einfach Spielerzahl, Götter und eine der 23 Karten wählen, und es kann losgehen.
- **STATISTIKEN:** Das Spiel zeichnet eine Fülle von Daten auf, darunter den Lieblingsgott einzelner Spieler, wie viele Arbeiter sie durchschnittlich einstellen, wie lange sie spielen, wie lange sie für welches Zeitalter brauchen und, und, und.



Brüder, die Frostgiganten, frieren Opponenten kurzerhand ein, bevor sie sie mit ihren mächtigen Fäusten zerschmettern. Dann wären da noch die Fenris-Wölfe, die auf sich allein gestellt schnell den Schwanz einziehen, im Rudel aber immer stärker werden. Die Fabelwesen sind nicht nur stärker als ihre menschlichen Gegner, sondern haben meistens auch eine Spezialattacke oder einen Zauberspruch drauf. Nur Helden sind den mythischen Monstern ebenbürtig. Da wären zum einen die Hauptdarsteller der Kampagne, die sich allein gegen ganze Armeen behaupten und, selbst wenn sie

geschlagen werden, nur eine kurze Auszeit nehmen, bevor sie aus Walhalla wiederkehren. Zum anderen kann jede Fraktion eine Reihe von Helden zur Unterstützung herbeirufen. Die Griechen haben den Bogenschützen Odysseus, den Schwertkämpfer Herakles und Bellerophon, der auf einem Pegasus reitet. Die Normannen zählen auf Hersir, den sie gleich in mehrfacher Ausführung rekrutieren dürfen. Neben dem Pharaos unterstützt eine Hand voll Priester die Afrikaner, jeder davon ein mächtiger Heiler.

So faszinierend die Truppenvielfalt auch sein mag und so fesselnd die Story, das größte

Highlight in Age of Mythology sind die 32 abwechslungsreichen Missionen. Gewaltige Massenschlachten stehen ebenso auf dem Programm wie kleine Abenteuer mit wenigen Getreuen, die ähnlich wie in Warcraft 3 Rollenspiel-Charakter haben. Immer wieder sorgen vorbestimmte Ereignisse für überraschende Wendungen. Da versucht Erzbösewicht Gargarensis das Tor zur Unterwelt aufzubrechen. Während Ihre kleine Streitmacht versucht, den Rammbock zu zerstören, versperrt die Heldenschar die Zugänge zur Oberwelt, aus denen die Anhänger des Zyklopen strömen. Da schufteten Mas-



IN REIH UND GLIED Eine schlagkräftige Armee hat Fernkämpfer, Nahkämpfer, Helden und mystische Kreaturen in ihren Reihen. Glücklicherweise sorgt die Auto-Formation dafür, dass sich große Gruppen beim Marschieren auflösen.

Ringtones

FÜR DEIN NOKIA: DIE 4-STELLIGE BESTELLNUMMER ZB. "2256"
FÜR SIEMENS: DIE 5-STELLIGE BESTELLNUMMER ZB. "96734"

TOP-CHARTS

- | | |
|------------|------------------------|
| 2261 96739 | CLEANING OUT MY CLOSET |
| 2260 96738 | TOO BAD |
| 2259 96737 | BEAUTIFUL MORNING |
| 2258 96736 | WILL IT EVER |
| 2257 96735 | WHY'D YOU LIE TO ME ? |
| 2256 96734 | GET OVER YOU |
| 2255 96733 | EVERYDAY |
| 2254 96732 | ROUND ROUND |
| 2253 96731 | "E" |
| 2252 96730 | BECAUSE I LOVE YOU |
| 2251 96729 | COMPLICATED |
| 2249 96727 | GIRL 4 A DAY |
| 2248 96726 | ONLY YOU |
| 2247 96725 | SEE IT IN YOUR EYES |
| 2246 96724 | BELIEVE IN ME |
| 2245 96723 | STAND UP... |
| 2243 96721 | ICH UND ELAINE |
| 2242 96720 | I'M ALIVE |
| 2241 96719 | KETCHUP SONG |
| 2240 96718 | I'VE GOT YOU |
| 2239 96717 | U KNOW Y |
| 2238 96716 | SUMMER IS CALLING |
| 2237 96715 | CRUISEN |
| 2236 96714 | SHE MOVES |
| 2235 96713 | I BEGIN TO WONDER |
| 2234 96712 | YOU |
| 2233 96711 | SUNSHINE |
| 2232 96710 | PERDONO |
| 2231 96709 | RYTHM OF NIGHT |
| 2230 96708 | THIS IS MY TIME |
| 2229 96707 | GANBAREH |
| 2228 96706 | BLACK SUITS |
| 2227 96705 | LET THIS PARTY... |
| 2226 96704 | MOONLIGHT SHADOW |
| 2224 96703 | LOUD AND PROUD |
| 2223 96702 | LIVE IS LIFE |
| 2222 96701 | KISS KISS |
| 2221 96700 | LE DELIRE |
| 2220 96699 | SMS |
| 2219 96698 | IT'S OKAY |
| 2218 96697 | LOVE AT FIRST... |
| 2215 96694 | A THOUSAND MILES |
| 2213 96716 | I LOVE ROCK'N ROLL |
| 2212 96717 | IO,IO |
| 2211 96718 | JUST MORE |
| 2188 96691 | WITHOUT ME |
| 2187 96690 | DON'T LET ME... |
| 2186 96689 | SO SCHWER |
| 2185 96688 | BECAUSE THE NIGHT |
| 2181 96685 | SOMETHING ABOUT |
| 2151 96660 | LINDENSTRASSE |
| 2157 96664 | BALKO |
| 2158 96665 | DIE WACHE |
| 2155 96663 | ALARM COBRA 11 |
| 1675 96402 | FRIENDS |
| 2168 96672 | SOUTH PARK |
| 2169 96673 | DAWSON'S CREEK |
| 2173 96677 | TATORT |
| 2174 96678 | DER KOMMISSAR |
| 1169 96197 | GZSZ |
| 1041 96133 | DEUTSCHE HYMNE |
| 2140 96650 | TOM & JERRY |
| 2142 96651 | INSPEKTOR GADGET |
| 2144 96653 | DÖVENZAHN |
| 2146 96655 | PUPI LANGSTRUMPF |
| 2147 96656 | SEBASTIANSTRASSE |
| 1182 96210 | DIE MAUS |
| 2148 96657 | CAPTAIN FUTURE |
| 2149 96658 | WICKI |
| 2150 96659 | INSEL MIT 2 BERGEN |
| 1132 96163 | KNIGHT RIDER |
| 1135 96166 | ITCHY & SCRATCHY |
| 1140 96171 | FLINTSTONES |
| 1149 96174 | ADAMS FAMILY |
| 1164 96193 | MISSION IMPOSSIBLE |
| 1168 96196 | JAMES BOND THEMA |
| 1759 96465 | PINK PANTER |

Nokia: alle bis auf 3110, 402, 5110, 5130, 8110, 9000 Siemens: M50, MT50, ME45, C45, S45

SMS PIX

- | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 63710 | 65267 | 6003 | 61633 | 66905 | 61619 | 65664 | 60116 | 64411 | 61661 | 65246 | 60105 | 66532 | 64638 | 63448 | 60141 |
|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|

sen von Arbeitern vor den Mauern Trojas am Gerüst des hölzernen Pferdes, während von allen Seiten die Trojaner attackieren. Da vereinen Sie in den verschneiten Bergen Skandinaviens Ihre versprengten Häuflein zu einer schlagkräftigen Streitmacht, bevor Sie eine nach der anderen drei umliegende Bergfestungen einnehmen. Da erforschen Sie finstere Labyrinth, dringen vor ins Reich von Midgard, besuchen selbst das Land der Träume. Eine der eindrucksvollsten Schlachten tobt in Ägypten. Gerade erst angekommen, ist Ihre Position zu schwach, um die gewaltige Armee Kemsyts aufzuhalten, die mit ihren Kriegselefanten langsam, aber sicher eine Siedlung nach der anderen auslöscht. Nur wenn Sie mit einem heiligen Artefakt zu einem Tempel in Feindeshand durchdringen, erwacht der dort gefangene hundskepfige Wächter und stellt sich dem gegnerischen Ansturm entgegen. Die Szenario-Designer haben die Kampagne perfekt mit der Hintergrundgeschichte verknüpft. Es bleibt wortwörtlich bis zur letzten Minute spannend.

Mit **Age of Mythology** wagen auch die Ensemble Studios den Sprung in die dritte Dimension. So schön texturierte

fährt oder durchs skandinavische Schneegestöber taucht, kommt die Grafikpracht voll zur Geltung. Von den Gestaden Atlantis', wo sich die klaren Wellen am Strand brechen, über die glühenden Lava-Pfade des Hades bis hin zu den Schneewehen in Nordland und der düsteren Wikinger-Unter-

wenn ein Berg einen Bauplatz verdeckt, lohnt es sich, die Perspektive zu verändern. So schick das 3D-Terrain auch ist, so gering wirkt es sich allerdings aufs Spielgeschehen aus. Wachtürme haben zwar auf Hügeln ein größeres Sichtfeld und beharken auch weiter entfernte Gegner, wirklich kampentscheidend sind die Höhenvorteile aber nicht. Ein besonderes Lob verdienen die Toningenieure und Komponisten. Satte 35 Musikstücke halten für jede Gelegenheit und jedes Szenario die passende Untermalung bereit. Die Wikinger gehen mit Trommelwirbeln und Fanfaren zum Angriff über, in Ägypten treiben exotische Rhythmen die Armeen zum Sieg. Dabei wechseln sich eingängige Melodien und ruhige Hintergrundpassagen je nach Spielverlauf ab. Optisch, akustisch und spielerisch ist **Age of Mythology** ein Meisterwerk. RÜDIGER STEIDLE

Der Solo-Feldzug ist von der ersten bis zur letzten Minute spannend.
Alle 32 Missionen sind perfekt in die epische Story eingebettet.

Landschaften, so schön beleuchtete Gebäude, so spektakuläre Spezialeffekte und so schön animierte Einheiten gab es noch in keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel zu bewundern. Wenn in den Zwischensequenzen die Kamera auf Tuchfühlung mit den Darstellern geht, die monumentalen Wälle Trojas entlang-

welt ist ein Schauplatz schöner als der andere. Zwar lässt sich die Ansicht in Grenzen heranzoomen und verkleinern und stufenlos drehen, notwendig ist das aber nur sehr selten – so geht die Orientierung nicht verloren. Verbergen sich Truppen hinter Mauern oder im Wald, schimmern die Silhouetten in den Spielerfarben durch. Nur

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Die Warcraft-Orks können mir gestohlen bleiben! Ich ziehe lieber mit Ajax und Odysseus in die Schlacht!

Nein, **Age of Mythology** ist nicht so innovativ wie **Warcraft 3**. Weder haben sich die Entwickler der Ensemble Studios wie die Konkurrenten von Blizzard im Rollenspielgenre bedient, noch gibt es Mini-Missionen in der Kampagne. Ich spiele trotzdem lieber **Age of Mythology**. Weil ich mich mit den Griechen, Ägyptern und Wikingern besser anfreunden kann als mit den Untoten und Nachtelfen zum Beispiel. Weil die Götter und Sagengestalten besser in die historische Age-Welt passen, als ich je gehofft habe. Auch weil die zahlreichen Verästelungen im Technik- und Glaubensbaum in Mehrspieler-Matches so viele verschiedene Taktiken ermöglichen. Vor allem weil die Story so fesselnd ist, dass ich unbedingt wissen will, wie es weitergeht. Ob einem nun die Abenteuer der Orks oder der Griechen besser gefallen, ist vor allem eine Geschmacksfrage. Am besten, Sie spielen gleich die Exklusiv-Demo auf unserer Heft-CD oder-DVD an und entscheiden selbst, welcher Ihr persönlicher Favorit ist. Meiner ist auf jeden Fall **Age of Mythology**.

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



Einfach göttlich: **Age of Mythology** muss man als Echtzeit-Strategie-Fan durchgespielt haben!

Das einzig Antike an diesem Spiel ist der Stoff, aus dem Story ist - ansonsten ist **Age of Mythology** ganz weit vorn: technisch und spielerisch. Die Komplexität fällt genauso monumental und gewaltig aus wie die Prachtbauten der Ägypter, Wikinger und Griechen. Seine ganze strategische Tiefe zeigt sich erst recht im Mehrspielermodus - das hat schon der Beta-Test angedeutet, bei dem man sich tagelang nur auf einer einzigen Karte herumgetrieben hat. Die Frage nach der Referenz im Echtzeit-Sektor ist schwierig zu beantworten: Wo **Age of Mythology** mit riesigen Technologie-Bäumen und (zumindest anfangs) schier unüberschaubarer Vielfalt an gut ausbalancierten Einheiten, Gebäuden und Upgrades erschlägt, gefallen mir bei **Warcraft 3** die spürbaren Unterschiede zwischen den Völkern besser. Auf die Kabinettstückchen der Zauberspruch-Special-Effects-Trickkiste der Ensemble Studios kontert Blizzard mit detailverliebteren Animationen. **Warcraft 3** und **Age of Mythology** sind ebenbürtige Götter im Echtzeit-Olymp - selbst die atemberaubenden Zwischensequenzen liegen auf dem gleichen leinwandreifen Niveau.

TESTURTEIL AGE OF MYTHOLOGY

92

ENTWICKLER	ANBIETER
Ensemble Studios	Microsoft
PREIS	TERMIN
Ca. € 50,-	14.11.2002
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: 4 Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: 12
Internet: 12	1 Sp./Packung

TESTCENTER	Techn. ungenügend	Akzeptabel	Optimal
Prozessor in Megahertz:			
400	1000	2000	
Arbeitsspeicher:			
64 MB	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:			
Low-End	Standard	High-End	Luxus

- PRO & CONTRA**
- Schön erzählte Solo-Kampagne
 - Große Spieltiefe
 - Abwechslungsreiche Missionen
 - Umfangreicher Multiplayer-Modus
 - Wenig innovativ

GRAFIK	89%
SOUND	92%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHERE	89%
SPIELEDISIGN	89%
MEHRSPIELER	90%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMPIRE EARTH** oder **WARCRAFT 3** mochten.

➔ **HEI\$\$: DIESE\$ SPIEL GIBT'S AUCH FÜR LAU.**

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien Mehr dazu ab Seite 50 oder unter <http://abo.pcgames.de>





www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

Flipendo zur Verteidigung gegen die dunklen Künste.

Bedrohung aus der Kammer des Schreckens.

Zauberstab von Ollivander.

Dein Mut.



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR

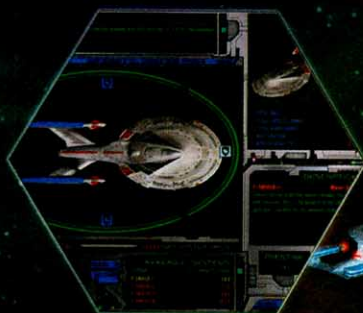
Erhältlich ab 15. November.

Bist Du bereit, als Harry Potter™ die Kammer des Schreckens zu öffnen?

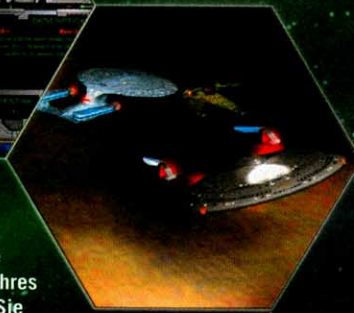
STAR TREK
NEPTHEUS
 AB 2. JANUAR IM KINO



S T A R T R E K
STARFLEET COMMAND
III



Konfigurieren Sie die
 Schilde und Waffen Ihres
 Schiffs. Rekrutieren Sie
 neue Crewmitglieder und
 verstärken Sie Ihre
 Flotte.



Unkomplizierte taktische
 Manöver und intuitives
 Schiffsmanagement.



Epische Echtzeit-
 schlachten im Konflikt
 Schiff gegen Schiff.



Optimiertes Interface für
 eine einfache Steuerung.

Ab Dezember auf PC CD-ROM erhältlich



TM, ®, & © 2002 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Entwickelt von Taldren. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE]

PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

VIER FRAGEN AN
DEN HERSTELLERBERND REINARTZ, Pressesprecher
bei Activision.

PC Games: In der Nahansicht lässt die Grafik-Engine einzelne Einheiten verschwimmen, daher kann man nicht in Mann-gegen-Mann-Kämpfe eingreifen. Wieso wurde diese in RTS-Spielen beliebte Möglichkeit nicht integriert?

Reinartz: „Das ist nicht das Spiel-Konzept von *Medieval: Total War*, dieses Feature für den Spieler anzubieten. Im Vordergrund stehen die riesigen Truppen-Kämpfe und nicht Mann-gegen-Mann-Kämpfe.“

PC Games: Wie realistisch sind die historischen Schlachten von William Wallace oder Barbarossa umgesetzt?

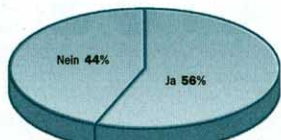
Reinartz: „Die Schlachten sind realistisch umgesetzt worden, jedoch nicht bis in das kleinste Detail. Bei den Feldzügen von Barbarossa musste nachgeholfen werden, da Barbarossa keine Schlacht gewonnen hat.“

PC Games: Warum wurden aus den beiden Spielprinzipien (Runde und Echtzeit) keine zwei getrennten Spiele gemacht?

Reinartz: „Die Herausforderung bestand darin, die Spielprinzipien zu verknüpfen, was uns auch gelungen ist. Es wurde nie darüber nachgedacht, daraus zwei Spiele zu machen.“

PC Games: Wird es einen Nachfolger geben und in welchem Zeitalter wird er spielen?

Reinartz: „Zu diesem Zeitpunkt kann ich hierzu noch keine Aussage machen.“

Würden Sie *Medieval* weiterempfehlen?

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Medieval:
Total War

Auf der einen Seite gigantische Taktik-Schlachten in Echtzeit, auf der anderen Seite gemächliche Runden-Strategie mit Risiko-Flair. Die einen mögen die ungewöhnliche Mischung, die anderen vernachlässigen den Brettspielpart für die Ritter-Schlachten, wieder andere lassen die Echtzeit-Gefechte vom Computer austragen. Ist *Medieval* nichts Halbes und nichts Ganzes oder die harmonische Verbindung zweier Genres? PC Games hat die Käufer und die Macher befragt.

So bewerten die PC-Games-Leser
(in Schulnoten):

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

1. Historischer Hintergrund
2. Große Spieltiefe
3. Einheitenvielfalt
4. Größe der Schlachten
5. Innovatives Spielprinzip

1. Veraltete Grafik
2. Komplizierte Steuerung
3. Unübersichtliche Schlachten
4. Zäher Rundenmodus
5. Performance-Probleme

Die Meinung der PC-Games-Leser:

STEFAN FRIGGE (26),
MAINZ

„Einerseits bekommt man für sein Geld eigentlich zwei Spiele – ein rundenbasiertes und ein Echtzeit-Strategiespiel, die jedes für sich ordentliche Spieltiefe bieten. Andererseits ist die grafische Umsetzung veraltet und der rundenbasierte Teil lässt einige Features vermissen, die dem Ganzen den letzten Schliff geben würden.“

KARL-HEINZ KRACHT (39),
WINDEN

„Eigentlich eine sehr schöne Simulation historischer Schlachten, nur ist ausgerechnet im Echtzeit-Modus die Steuerung alles andere als perfekt. Wenn das behoben wird und die Programmierer den Runden-Modus ausbauen, wird der nächste Teil absolut genial. Dass die Programmierer lernen können, haben sie ja seit *Shogun* bewiesen.“

CHRISTIAN LITERS (31),
MANNHEIM

„Ich persönlich finde es wunderbar, dass man in *Medieval* endlich mal Kampagnen gewinnen kann, ohne die ganze Welt erobern zu müssen. Gerade deshalb, weil den verschiedenen Features wie Diplomatie, Wirtschaft und Kriegsführung fast gleichermaßen Rechnung getragen wird, entstehen viele Spielverläufe und der Langzeitspielspaß ist top.“

ANDRÉ KRIMMLER (34),
LUDWIGSBURG

„*Medieval: Total War* lässt sich nicht an den momentanen Grafikwundern messen. Jedoch überzeugt das Spiel mit inneren Werten. Alles, was das Leben für die Landesherren im Mittelalter so schwer machte, wird geboten: Intrigen, Lügen, der Papst, neidische Nachbarn. Dazu kommt der Aufbauart und die Echtzeit-Kämpfe.“

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managementspiele

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

1. **Warcraft 3**
Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal
2. **Medieval: Total War**
Echtzeit-Strategie | Activision
3. **Civilization 3**
Runden-Strategie | Infogrames
4. **Anno 1602**
Aufbau-Strategie | Infogrames
5. **Age of Empires 2**
Echtzeit-Strategie | Microsoft
6. **Stronghold Crusader**
Aufbau-Strategie | Take 2
7. **Empire Earth**
Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal
8. **Rollercoaster Tycoon**
Aufbau-Strategie | Infogrames
9. **Die Gilde**
Wirtschaftssimulation | Jowood
10. **Starcraft**
Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Rettungsaktion

Lady Marian ist in Ungnade gefallen und muss gerettet werden.

Bonusziel

Dieser Silberpfeil ist die Siegesprämie, die Robin verweigert wird.

Freiwilliger Helfer

Dieser Hüne wartet auf ein Treffen mit Robin, um an seiner Seite zu kämpfen.

Leider verloren
Diese Geldbörse wartet auf einen ehrlichen Finder.

Zielübung

Hier schießt Robin Hood seinen berühmten Pfeil.

Bonusziel

In der schwer bewachten Kirche lagert ein wertvolles Artefakt.

Männer in Strumpfhosen, Obdachlose im finsternen Wald – nicht ganz der Stoff, aus dem die Helden sind.

Aber auch ein Feigling kann Königreiche retten.

Robin Hood

Die Legende von Sherwood



WINTERIDYLL In dieser Stadt findet gerade ein Fest statt – kein Wunder, dass die Gassen voller Wachen sind. Robin muss quer durch.



GEMETZEL Richard greift eine Stadt an und erleidet herbe Verluste. Robin kann ihm mit seinen Männern zu Hilfe eilen.

In nahezu allen Echtzeit-Taktikspielen wie beispielsweise **Commandos** oder **Desperados** wird ein vorsichtiges Handeln zum Spielprinzip erhoben. Auch in **Robin Hood** ist übermäßiger Mut fehl am Platz – und das, obwohl Robin auf die Unterstützung der Bevölkerung zählen kann. Das Spiel **Robin Hood** erzählt in rund 40 Akten die gleichnamige Sage. Während König Richard auf Kreuzzug ist, unterdrücken der Sheriff von

re Rettungsaktion. Der Spieler muss nun den mit Fäusten, Bogen und Schwert bewaffneten Recken an den Wachen vorbei in die Stadt lotsen und seine künftigen Mitstreiter befreien. Theoretisch hat man dabei mehrere Möglichkeiten: Robin kann heimlich zwischen den Wachposten hindurchschleichen, er kann sie bewusstlos schlagen oder er kann sie mit Waffengewalt bekämpfen. Da die ganze Stadt von Gegnern nur so wimmelt, fällt die erste Möglichkeit

chen: Mit Steinen, Wespennestern oder Äpfeln werfende „Einheiten“ sind nicht effektiv genug, Bogenschützen und Schwertkämpfer sind zu tödlich. Denn je weniger Opfer zu beklagen sind, desto mehr Zivilisten schließen sich Robin an. In seinem Unterschlupf im Sherwood Forest kann er diese zum Pfeileschnitzen, Kräutersammeln, Trainieren und zu etlichen weiteren Tätigkeiten anstellen – er darf sie aber auch mit in sein maximal fünfköpfiges Kampfteam aufnehmen.

Konform zur Sage spielt sich die Handlung in nur fünf Städten und damit Maps ab. Da man aber immer neue Örtlichkeiten aufsuchen muss und bestimmte Gebiete abgesperrt sind, ist eine Stadt auch nach dem x-ten Besuch noch eine Herausforderung. Vor allem die stets anders über das Stadtgebiet verteilten Wachen und Zivilisten verändern das Geschehen radikal, da die künstliche Intelligenz sie mit einem erfreulich authentischen Leben erfüllt: Einige Zivilisten verpetzen Robins Bande an den nächsten Wachposten, der auch sofort nach dem Rechten sieht. Entdeckt er einen oder mehrere Gegner, so wägt er seine Chancen ab und bittet eventuell den nächsten Vorgesetzten um Verstärkung.

In den ersten Missionen geht es vor allem darum, das Team aus den Fängen des Sheriffs zu befreien. Anschließend raubt man König Richards Kronjuwelen und in der zweiten Hälfte des Spiels kämpft man an der Seite

Robin Hoods Bande

Robin Hoods Bande besteht aus sechs Hauptfiguren. Im Spielverlauf kommen zahlreiche weitere Gefolgsleute hinzu: Bauern, Hünen und desertierte Soldaten.

Robin Hood

Er ist der einzige Gesprächspartner für viele NPCs, außerdem kann er gut klettern und Wachen bewusstlos schlagen. Im offenen Kampf ist er verzichtbar.

Stuteley

Seine Fähigkeiten sind das Knacken von Schlössern und das Fesseln von bewusstlos geschlagenen Gegnern. Als Bettler verkleidet kann er die Umgebung beobachten.

Will Scarlet

Der Neffe von Robin Hood kann lautlos töten, dennoch ist er mit weitem Abstand das nutzloseste Mitglied der Gruppe.

Lady Marian

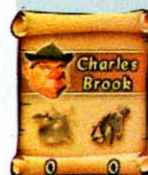
Ihre Spezialfähigkeit ist das Erkennen von NPCs im weiten Umkreis. Außerdem kann Lady Marian Heilkräuter anwenden und beherrscht das Bogenschießen.

Little John

Da er mit seinem Stab ganze Kämpferhorden bewusstlos schlägt, ist er der wichtigste Kämpfer. Die reglosen Körper kann er anschließend wegschaffen.

Bruder Tuck

Lady Marians Beichtvater kann Gegner betrunken machen, außerdem dient er dem Hünen als Nahrungslieferant. Als Kämpfer eher unbrauchbar.



Charles Brook



Henry Brook



Willy Smith

Der Bauer

Dieser Freiwillige kann mit Heilkräutern umgehen und bewusstlose Gegner abstecken. Als Kämpfer eher ungeeignet.

Der Hüne

Er ist geringfügig schwächer als Little John und beherrscht keinen K.-o.-Schlag, meist kann er aber die gleichen Aufgaben bekleiden.

Der Soldat

Der desertierte Soldat kann als menschlicher Schild dienen, fesseln und wie Robin und Marian mit dem Bogen schießen.

In den meisten Missionen übernehmen **nur zwei Spielfiguren die gesamte Arbeit.**

Nottingham und Prinz John das Volk. Die Bauern und Händler leiden unter hohen Steuern und einer willkürlichen Justiz. Nur Robin Hood fühlt sich stark genug, um Widerstand zu organisieren: Er überfällt Geldtransporte, befreit Gefangene und stiehlt für seinen König die konfiszierten Kronjuwelen zurück. Da er das geraubte Geld unter den Witwen und Waisen verteilt und generell als friedfertiger Mann gilt, ist sein Ansehen in der Bevölkerung so hoch, dass sich nach jedem gelungenen Coup neue Freiwillige seiner Bande anschließen.

Zu Beginn des Spiels ist Robin auf sich alleine gestellt. In einer am Fuß einer Burg gelegenen Stadt soll gerade sein Kumpel Stuteley zusammen mit einigen anderen Delinquenten hingerichtet werden – der beste Zeitpunkt für eine spektakuläre

aus. Und da es die Bevölkerung nicht gerne sieht, wenn ein Held Unmengen von Soldaten tötet, ist auch die dritte Möglichkeit tabu. So bleibt nichts anderes übrig, als sich den Weg freizuboxen – was zunächst sehr schwer fällt: Zwar kann Stuteley ein bewusstloses Opfer fesseln, sobald aber eine Wache einen niedergeschlagenen oder gefesselten Kameraden entdeckt, weckt oder befreit sie ihn und ruft nach Verstärkung. Immerhin ist einer der Befreiten ein kräftig gebauter Hüne, der nicht nur besser boxt als Robin, sondern auch die reglosen Körper außer Sichtweite tragen kann.

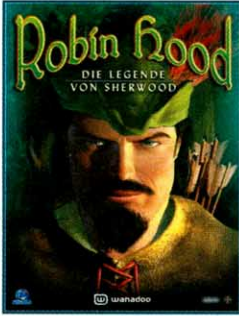
In den meisten Missionen machen daher Stuteley und der Hüne (später sollte der durch den noch stärkeren Little John ersetzt werden) den Weg zum Ziel frei. Die anderen Spielfiguren sind nur selten zu gebrauchen:



SHERWOOD FOREST
Im sicheren Versteck sammelt die Bande Heilkräuter, schnitzt Pfeile und trainiert.



ZWISCHENSPIEL Durchschnittlich jede zweite Mission findet im Sherwood Forest statt, wo Steuereintreiber mit starken Eskorten auf die finsternen Räuber warten.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 3 Kampfeinheiten
- 6 Spezialeinheiten
- 1 Basis
- 8 Maps
- 40 Missionen
- Fechtkämpfe mit Gestentechnologie

Im Wettbewerb

GRAFIK

Detailreichtum Spielwelt	85	90	85
Detailreichtum Objekte	70	75	70
Vielfalt der Spielwelt	90	85	65
Animation der Objekte	85	85	85
Effekte	90	90	75

SOUND

Musik	80	80	70
Soundeffekte	90	75	85
Stimmen / Kommentar	90	90	80

STEUERUNG

Bedienungskomfort/Navigation	70	80	90
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	85	85

ATMOSPHERE

Spannung/Überraschungen	85	80	80
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	85	80
Story/Dialoge/Kommentare	90	80	80
Inszenierung	80	75	80

SPIELEDISIGN

Komplexität/Spieltiefe	70	90	70
Einsteigerfreundlichkeit	80	85	85
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	80	70
Verhalten der Computerfiguren	85	75	85
Innovation	80	50	65

MEHRSPIELERMODUS

Abwechslung der Spielmodi	-	70	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	85	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	90	-
	-	40	-

TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PCG 05/01	PCG 10/01	PCG 12/02
87	90	82

Pro & Contra

- Flüssige Bildschirmarstellung
- Dreistufig zoombar
- In Nahansicht sehr pixelig
- Meist zu kleine Darstellung der Spielfiguren

- Passende Sprachausgabe
- Unauffällige, stimmungsvolle Musik
- Gelungene Geräuscheffekte

- Kämpfe mit Gestensteuerung
- Einfaches Icon-System
- In Handgemengten sind Gegner schwer anzuwählen
- Geringe Handlungsfreiheit

- Lebendige Spielwelt
- Erzählung der Hintergrundgeschichte auf Textbildschirmen

- Schöne, große und detailliert ausgearbeitete Levels
- Meist mehrere Lösungswege
- Intelligentes Gegnerverhalten im späteren Spiel
- Die Levels sind spielerisch sehr ähnlich

- Kein Mehrspielermodus

WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Commandos 2: Men of Courage, Desperados
Entwickler:	Spellbound Software
Vom gleichen Entwickler:	Desperados, Airline Tycoon Evolution
Publisher:	Wanadoo
Adresse des Publishers:	Wanadoo Edition, Am Pfarrgarten 15, 40667 Meerbusch
Telefon des Publishers:	040/71006100
Offizielle Website:	www.robinhood-game.com
Website des Publishers:	www.wanadoo-edition.com
Website des Entwicklers:	www.spellbound.de
Beste Fansite:	www.robinhood-game.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01908/46026 (€ 1,83/Min., Mo. bis So., 8 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	15. November 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

Motivationskurve



1 Die „Einheiten“ mit den individuellen Fähigkeiten machen Lust auf mehr.



2 Das verschlagene, aber keineswegs gewaltfreie Vorgehen beginnt bald, Spaß zu machen.



3 Die großen Städte stellen den Spielern vor vermeintlich umfangreiche Herausforderungen.



4 Nur fünf Städte und der Wald als Spielfläche für 40 Missionen? So schleicht sich Routine ein!

Leistungs-Check

Das Spiel Robin Hood verwendet die Desperados-Engine. Aufgrund der niedrigen Hardware-Anforderungen gibt es mit Systemen, die mehr als 450 MHz und 128 MB RAM verwenden, keinerlei Probleme mit der Performance im Spiel. Achten Sie darauf, dass Sie aktuelle Treiber für Ihr System verwenden, um die optimale Leistung zu gewährleisten. Aufgrund der 2D-Engine wird mit einer höheren Auflösung lediglich der Bildausschnitt vergrößert.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS?

- Technisch unmöglich
- Unzumutbar
- Akzeptabel
- Optimal

	640 x 480					800 x 600					1024 x 768							
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		
	PiII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PiII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PiII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PiII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PiII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PiII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Für Robin Hood werde ich jederzeit zum Outlaw. Meuchelmord passt besser zu Männern in Strumpfhosen als zu Cowboys mit rauchenden Colts.

Mit dem Western-Epos **Desperados** konnte ich mich nie so recht anfreunden. Dass Cowboys und Indianer wie Kommando-Trupps durch den Staub robben und Hinterhalte legen, passt einfach nicht in mein Bild vom Wilden Westen. Zudem war der Schwierigkeitsgrad doch zu derb. Bei **Robin Hood** geht das Konzept dagegen auf. Die Story um die Männer vom Sherwood Forest ist für ein Taktik-Spiel geradezu perfekt und den Entwicklern ist es gelungen, das Flair der Banditensaga einzufangen. Vor allem die bildhübschen mittelalterlichen Städte und ihre Bewohner haben es mir angetan. Da macht es gleich doppelt so viel Spaß, die kniffligen, aber fairen Missionen zu lösen. Schade nur, dass es wieder keine richtigen Zwischensequenzen gibt. Erst recht bei diesem Thema wären ein paar Renderfilmchen Pflicht gewesen.

MEINUNG
HARALD WAGNER

Von dem strategischen Vorgehen eines Kommandos blieb nicht viel übrig: Hier wird ohne lange Vorausplanung ein Weg zum Ziel freigekämpft.

Hunderte Soldaten niederschlagen und fesseln, dabei peinlichst genau darauf achten, dass man niemanden übersieht – man mag es kaum glauben, aber das macht richtig Spaß. Die Bedienung geht erfreulich leicht von der Hand und der Überblick bleibt stets gewahrt. **Commandos**-Recken seien allerdings gewarnt: Von dem strategischen Vorgehen des Vorbilds blieb in **Robin Hood** nur wenig übrig. Hier wird ohne lange Vorausplanung ein Weg zum Ziel freigekämpft; die in **Commandos** übliche Vermeidung des Feindkontakts ist im **Desperados**-Nachfolger nicht sinnvoll. Der Spielspaß entsteht stattdessen dadurch, dass man die Kämpfer und Fessel-Experten an zahlreichen Fronten gleichzeitig koordinieren und gelegentlich einen Heiler zu den verletzten Recken dirigieren muss.

von Richards Männern gegen den Sheriff und Prinz John. Richards Armee agiert größtenteils autark, die einzelnen Trupps warten jedoch darauf, dass Robin bestimmte Durchgänge freimacht oder einzelne Ritter besiegt. Hier hat der Spieler die Wahl, ob er die befreundeten Truppen ihrem Schicksal überlässt oder an ihrer Seite ficht.

Obwohl jede Spielfigur etliche Fähigkeiten hat, fällt die Bedienung erfreulich leicht. Beispielsweise führt ein Klick auf

einen bewussten Gegner je nach aktuell gewähltem Kämpfer zum Abstechen, Fesseln oder Berauben des Gegners. Damit man dies nicht auswendig lernen muss, zeigt ein kleines Sinnbild die zu erwartende Tat an. Zusätzlich stehen für Spezialfähigkeiten wie Bogenschießen oder Lauschen je Charakter bis zu drei Icons am unteren Bildrand bereit. Weitere Komfort-Features: Der Umriss von hinter Gebäuden versteckten Personen kann auf Knopfdruck sichtbar

gemacht werden und die automatische Wegfindung ermittelt garantiert die kürzeste Strecke zum Ziel, selbst wenn diese durch mehrere Gebäude und Stockwerke führt.

Auch grafisch überzeugt **Robin Hood**. Zwar gibt es nur wenige Szenarien, diese sind dafür aber liebevoll gestaltet. Jedes einzelne Haus und jede Pflanze wurde dermaßen detailliert gezeichnet, dass man sich wie in einem naiven Gemälde fühlt.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL
ROBIN HOOD

ENTWICKLER	Spellbound	ANBIETER	Wanadoo
PREIS	Ca. € 40,-	TERMIN	15. November 2002
USK	Ab 12 Jahren	SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene		
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: 3 Stufen		
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 Netzwerk: -		
	Internet: - 1 Sp./Packung		

TESTCENTER	Prozessor in Megahertz:
	233 1000 2000
Arbeitsspeicher:	64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- Große und detaillierte Levels
- Kämpfe mit Gesteuersteuerung
- Intelligentes Gegnerverhalten
- Geringe Handlungsfreiheit
- Wenig Abwechslung

GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **COMMANDOS 2** mochten.

82

Das Kampfsystem

Die Kämpfe werden automatisch ausgetragen, auf Wunsch darf man aber mit drei unterschiedlichen Gesten eingreifen. Dazu zeichnet man mit der Maus die Bewegung der Hieb- oder Stichwaffe auf den Monitor, die der bzw. die Kämpfer anschließend ausführen. Bogenförmige Bewegungen machen unerfahrene Recken schwindelig, große Bewegungen hingegen sind effektiv, aber senken die Kondition.



Seitlicher Schwung
Vorteil: Hohe Trefferquote
Nachteil: Geringer Schaden



Gerader Hieb
Vorteil: Großer Schaden
Nachteil: Geringe Trefferquote



Kreisbewegung
Vorteil: Hohe Trefferquote, mehrere Treffer möglich
Nachteil: Geringer Schaden, Kollateralschaden möglich

OkaySoft service

- » Vorbestellservice
- » US & UK uncut Importe
- » bis 15:30 Sofortversand
- » cut / uncut - Info

OkaySoft online

- » Topaktuell
- » Termine
- » Lagerstatus
- » Hintergrund-Stories
- » ohne Cookies

OkaySoft shop-mailer

- » Eingangs-Bestätigung
- » Versand-Bestätigung
- » Terminverschiebungen

OKAYSOFT

SPIELEVERSAHND

13 JAHRE SERVICE & LOGISTIK

Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Age of Mythology	DV 49,50	Combat FlightSim 3.0	US 64,90	Earth & Beyond	US 52,90	Hillman 2	DV 42,90	MechWarrior 4: Merc.	US 56,50	No one lives forever 2	US 56,50	The Thing	EV 39,90
Age of Mythology	US 63,50	Conflict Desert Storm	DV 42,90	- Gametime Card	US 51,50	Hillman 2	EV 39,90	Moh A.A. Spearhead	DV 22,90	Project IGI 2	EV 56,50	The Thing	US 56,50
Collectors Edition	DV 68,90	Conflict Desert Storm	EV 39,90	Emergency 2	DV 25,50	HoMM 4: Gathering St	EV 29,90	Medieval	DV 37,50	Quake 4	EV 49,90	Tomb Raider 6	DV 45,90
Aliens vs. Predator 2	EV 19,90	Cossacks Back to War	DV 29,90	Empire	DV 15,90	Icewind Dale 2	DV 41,50	Morrowind	DV 42,90	Resident Evil Survivor	DA 19,90	Total Immersion Rac	DV 36,90
Primal Hunt	EV 44,90	Dark Age of Camelot	DV 27,90	Empire Earth	DV 17,50	Icewind Dale 2	EV 39,90	- Tribunal	US 34,50	Roller Coaster Lyc. 2	DV 46,50	Trophy Hunter 2003	US 32,90
Anno 1503	DV 49,90	Shrouded Isles	US 51,50	- Zinfiber d Eroberung	DV 26,50	Icewind Dale 2	EV 55,50	NBA Live 2003	US 46,90	RiCW Enemy Territory	DV 37,50	Unreal 2	US 49,90
Aquinox 4	DV 39,90	Das Ding	DV 38,50	Everquest Gold Pack	DA 37,50	Iron Storm	DV 38,90	Need for Speed 6	AS 44,50	Runaway	EV 15,90	Sim City 4	EV 59,90
Aquinox 2 Revelation	DV 14,50	Delta Force Bl. Hawk	DA 43,50	Everquest: P.L.C. Power	US 28,90	James Bond Nightfire	DV 42,90	Need for Speed 6	DV 43,50	Serious Sam: Sec. Enc.	DA 12,50	X-Unreal Tournament 2003	DA 45,90
Arch Angel	DV 44,50	Delta Force Bl. Hawk	US 51,50	Fifa 2003	DV 43,50	Links LS 2003	DA 49,90	Need for Speed 6	EV 43,50	Sim City 4	DA 12,50	X-Unreal Tournament 2003	EV 39,90
Arx Fatalis	DV 39,90	Der erste Kaiser	DV 42,50	Flight Sim. 2002 Prof	EV 55,90	Madden NFL 2003	DA 43,90	Need for Speed 6	EV 43,50	Sniper	US 45,90	Vietcong	DV 43,50
Battlefield 1942	DV 43,90	Deus Ex	DA 19,89	Fussball Man 2003	DV 42,90	Madden NFL 2003	DA 43,90	NHL 2003	US 49,90	Splinter Cell	EV 40,90	Warcraft 3	EV 46,90
Battlefield 1942	EV 46,90	Die Sims - tierisch gut	DV 22,50	Ghost Recon Island H.	US 36,90	Madden NFL 2003	DA 43,90	NHL 2003	US 49,90	Splinter Cell	EV 40,90	You don't know Jack 3	DV 11,90
C&C: Generals	EV 46,90	Die Sims - Urlaub in Italien	DV 22,50	Gold Games 6	DV 30,90	Mafia	DV 44,50	NHL 2003	EV 39,90	Star Trek: Armada 2	DV 14,50	WWE Raw	US 36,90
Civilization 3	DV 29,50	Doom 3	EV 49,90	Gothic 2	DV 44,50	Mafia	DV 44,50	NHL 2003	EV 39,90	Star Trek: Armada 2	DV 14,50	WWE Raw	US 36,90
Combat FlightSim 3.0	DV 49,90	DTM Race-Driver DVD	DV 42,90	Gothic 2	EV 44,50	Mafia	DV 44,50	NHL 2003	EV 39,90	Star Trek: Armada 2	DV 14,50	WWE Raw	US 36,90
		Dungeon Siege	DV 45,90	Half-Life	DV 13,24	MechWarrior 4: Merc.	DV 45,90	NHL 2003	EV 39,90	Star Trek: Armada 2	DV 14,50	WWE Raw	US 36,90

23.10.2002

bei Titeln die mit X gekennzeichnet sind legen wir jeder Lieferung Informationen zur UNCUT Konfiguration bei!

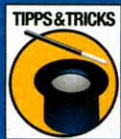
ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskassa 3,25, Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengeb. * Vorbestellung erwünscht.

WWW.OKAYSOFT.de



Anno 1503

Anno 1503 ist am 25. Oktober mit aufgeplusterten Segeln in See gestochen. Doch ein paar Lecks hat das Aufbau-Traumschiff noch ...



Vögel zwitschern vergnügt in den Bäumen, mondän gekleidete Kaufleute flanieren auf großzügig gestalteten Marktplätzen und betrachten das reichhaltige Angebot der Stände, während der wuchtige Wirtsherr gerade ein schweres Fass voller Alkohol auf seinen Schultern zum Ausschank schleppt und um ein Haar den Marktkarrenfahrer umrennelt, der die neuesten Seidenstoffe aus der Färberei ins Lager karrt; sogar die Mühle klappert buchstäblich am rauschenden Bach.

Sollten Sie es bereits beim Lesen dieser Zeilen nicht mehr abwarten können, **Anno 1503** zu installieren, gehören Sie vermutlich zu den Menschen, die das Spiel nach Umfragen zum meist erwarteten PC-Spiel gemacht haben. Kein Wunder, ist doch der anno 1998 erschienene Vorgänger **Anno 1602** zusammen mit dessen Add-on

Deutschlands meistverkauftes Spiel. Kennern des Vorgängers springen zunächst einmal die höheren Auflösungen ins Auge; bis zu 1.280x1.024 Pixel dürfen Sie einstellen. Die Inselwelten sind gewachsen, mehr Rohstoffe können an beziehungsweise abgebaut und zu mehr Endprodukten verarbeitet werden, das Militär wurde massiv aufgestockt und die eigenen Städte lassen sich mit noch mehr Gebäuden ausstatten und vor allem verschönern.

Nach Spielstart klicken Sie sich zunächst durch das schlanke Menü und wählen einen Modus aus. Zur Wahl stehen drei Tutorial-Missionen, die mit den Grundregeln von Städtebau, Handel und Kriegsführung vertraut machen, das klassische Endlosspiel mit acht zufallsgenerierten Inselwelten, zehn Szenarien mit konkreter Aufgabenstellung („Baut eine Stadt, in der die Einwohner den Status Bür-

ger haben“, „Hindert den Gegner an der Zerstörung Eurer Kathedrale und vernichtet seine Streitmacht“, ...) sowie eine Kampagne mit elf Inselwelten plus einer Bonus-Welt. Einen Mehrspielermodus sucht man vergebens, denn der schaffte es nicht mehr in die Verkaufsversion und wird

nen in Textform auf dem Bildschirm. Die Aufgabenstellung reicht dabei vom schlichten Städtebau über das Handeln bestimmter Mengen von Gütern wie beispielsweise Salz oder Eisen, bis zum Vernichtungsschlag gegen etwaige Feinde. Der militärische Part nimmt in

Die Marktkarrenfahrer lassen oftmals große Lagerbestände weiterverarbeitender Betriebe links liegen.

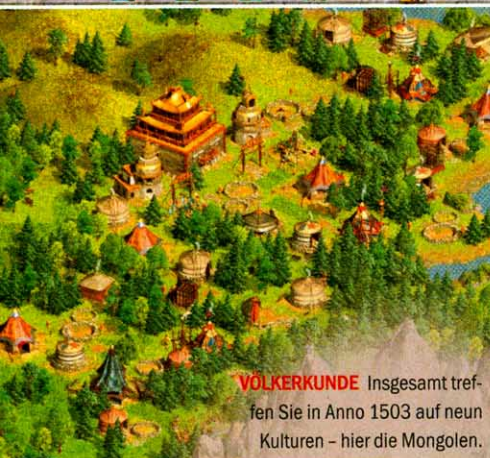
angeblich im Lauf des Novembers per Update nachgeliefert.

In der umfangreichen Kampagne eifert unser Nachwuchsheld seinem großen Vorbild nach – dem tollkühnen Eroberer aus dem ersten Teil, der in einer Kneipe von alten Zeiten schwärmte. Die Geschichte und die damit verbundenen Missionsziele der jeweiligen Inselwelten werden von einem Sprecher vorgetragen und erschei-

Anno 1503 jedoch einen wesentlich höheren Stellenwert ein als noch im Vorgänger. Wenn Sie Kavallerie, Pikeniere, Bogen- und Armbrustschützen, Schwertkämpfer und Mörser ins Schlachtgetümmel führen, sollten Sie stets vor Augen haben, dass jeder Einheitentyp nur gegen einen bestimmten Opponenten wirkungsvoll ist und gegen andere Truppen wiederum den Kürzeren zieht. Dies wird



WOHLSTANDSGESELLSCHAFT Dicke Trutzmauern schützen die Bürger dieser Prachtstadt vor Piratenangriffen und übellaunigen Nachbarn.



VÖLKERKUNDE Insgesamt treffen Sie in Anno 1503 auf neun Kulturen – hier die Mongolen.



AH, VENEZIG! Hier wohnen die Freien Händler, die von Hafen zu Hafen tuckern und Waren ein- und verkaufen.

erst dadurch richtig kompliziert, dass die einzelnen Einheiten nur optisch schwer voneinander zu unterscheiden sind, zuweilen an Gebäuden und Toren hängen bleiben, bei innerstädtischen Auseinandersetzungen in Häuserschluchten verschwinden und Sie oftmals die höchste der drei Zoomstufen bemühen müssen, dann jedoch den Überblick über das Geschehen verlieren. Zusammen mit der schier zahlenmäßigen Übermacht so manches KI-Gegners sorgen militärische Missionen oftmals eher für Frust, wenn Sie sich erneut in zeitintensive Materialschlachten stürzen, anstatt sich um den Ausbau aufstrebender Metropolen zu kümmern. Zudem sind die Unterschiede zwischen Pikenieren und Lanzenknechten oder Bogen- und Armbrustschützen schlichtweg zu gering. Wozu sollte man Belagerungstürme bauen, um Truppen über gegnerische Stadtmauern

klettern zu lassen, wenn man diese auch einfach mit einem Mörser oder einer Kanone zerbröseln kann?

Anno-Veteranen müssen sich auf ein völlig verändertes Wirtschaftssystem einstellen. War es im Vorgänger noch möglich, bei finanziellen Engpässen kurzzeitig die Steuern zu erhöhen und damit die Staatskasse zulasten der Laune Ihrer Bürger aufzubessern, verdienen Sie in **Anno 1503** Ihr Geld durch den Verkauf von Waren an die Bevölkerung. Das geschieht an Marktständen für Stoffe, Nahrung/Salz, Tabak/Gewürze und Lampenöl, deren Preise festgeschrieben sind und sich nicht regulieren lassen. Wer nicht aufpasst, landet schnell in der Schuldenfalle – und das trifft vor allem Einsteiger. Außerdem lassen die Marktkarrenfahrer oftmals große Lagerbestände weiterverarbeitender Betriebe links liegen; so passierte es beispiels-

weise, dass sieben Tonnen Seile, die dringend zum Bau eines Schiffes benötigt wurden, minutenlang darauf warteten, abgeholt zu werden. Auch zeitraubende Langstreckenfahrten sind des Öfteren zu beobachten und führen nicht nur zu diversen Engpässen, wenn Sie gerade eine neue Produktionskette aus dem Boden stampfen, sondern dazu, dass der Spielfluss oftmals recht zäh gerät. Umso emsiger sind hingegen Ihre Bewohner, wenn es darum geht, die Wohnhäuser auszubauen. Sobald Sie sich fit genug fühlen, den gehobenen Ansprüchen einer höheren Zivilisationsstufe gerecht zu werden, geben Sie Baumaterialien für Ihre Bewohner frei und ... machen erst einmal große Augen. Denn schneller, als Sie die Freigabe wieder deaktivieren können, sind die Holz- und Ziegel-Vorräte Ihrer Stadt nahezu aufgebraucht und oftmals folgt aufgrund des

Schöne neue Welt

Anno 1503 steckt voller Überraschungen und Neuerungen gegenüber **1602**. Die aus unserer Sicht wichtigsten zehn stellen wir Ihnen vor.

FORSCHUNG

Ihre Bürger gehen in Schule oder Universität und liefern Wissenspunkte ab, mit denen Sie Gebäude (Feuerwehr, Medikus, Brunnen etc.) und Waffen (Mörser, Belagerungsturm usw.) sowie Waffen-Updates (Brandpfeile) erforschen.



FRUCHTBARKEITSBALKEN

Mithilfe des Fruchtbarkeitsbalkens erkennen Sie, an welchen Stellen der Insel der Anbau von Tabak, Indigo, Kartoffeln oder die Haltung von Rindern beziehungsweise Schafen besonders effektiv ist.



SCOUT

Der steuerbare Scout deckt für Sie nicht nur Rohstoffvorkommen (Salz, Erz, Marmor, Gold, Edelsteine) auf, sondern ermöglicht auch den Siedlungsbau im Landesinneren und tauscht Waren auf dem Landweg mit Eingeborenen und Computergegnern.



ONLINE-HILFE

Die umfangreiche Online-Hilfe liefert Ihnen viele Informationen mit Querverweisen und erspart so manchen Blick ins Handbuch. Wenn Sie wissen möchten, welchen Sinn die Köhlerlei hat, so schlagen Sie einfach unter „K“ nach.



ARISTOKRATEN

Wenn Sie Marmor-Villen bauen, lassen sich Aristokraten – die höchste Zivilisationsstufe – bei Ihnen nieder und fühlen sich nur wohl, wenn Sie ihr Verlangen nach Wein, Goldschmuck, Parkanlagen und Seiden-/Pelzkleidung befriedigen können.



MARKTSTÄNDE

Ersetzen das Steuersystem: Die bunten Buden sind sicherlich die wichtigste Neuerung in **Anno 1503** und neben dem Handel die einzige Möglichkeit, Geld zu verdienen. Da die Preise jedoch nicht regulierbar sind, kommt man oft nur mit Mühen aus den roten Zahlen.



GRÖßERE INSELWELTEN

Inseln und Welten sind um ein Vielfaches größer und umfassen sechs Klimazonen (Prärie, Tundra, Dschungel etc.) inklusive typischen Kulturen (Azteken, Afrikaner etc.). Tabak, Wein, Zuckerrohr oder Hopfen wachsen nur in entsprechenden Regionen.



MILITÄR

Sie befehlen formatierbare Lanzenknechte, Pikeniere, Musketiere, Schwertkämpfer, Kavallerie, Bogen- und Armbrustschützen, Sanitäter, außerdem Kanonen, Mörser, Katalpulte und Belagerungstürme (für die Sie Bedieneinheiten benötigen).



VERBESSERTER GRAFIK

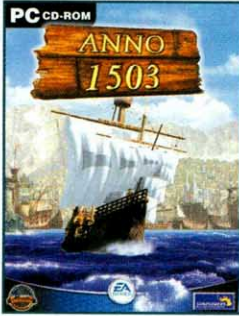
Anno 1503 bietet nicht nur Auflösungen von bis zu 1.280x1.024: Die Einheiten weisen mehr Animationsstufen auf, das Stadtbild wirkt realistischer, Dutzende von Tiertieren und umherlebende Bewohner machen das Spiel lebendig.



NEUE PRODUKTIONSKETTEN

50 Waren werden in 60 Betrieben abgebaut und verarbeitet: Walfänger (Lampenöl), Pelztierjäger, kleine Farm (Alkohol, Nahrung), Salzmine, Indigo (zum Färben von Seidenstoffen), Hopfen/Brauerei, Hanf und Heilkräuterplantage (hilft gegen Pest).





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Kampagne bestehend aus elf Missionen
- Drei Tutorial-Missionen
- Fünf Zivilisationsstufen
- Neun Kulturen (Eskimos, Mauren etc.)
- Zwölf Militäreinheiten
- 350 Gebäude
- 40 Produktionsketten
- Drei Zoomstufen, vier Perspektiven

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Port Royale	Stronghold Crusader	Anno 1503
Detailliertheit Spielwelt	79	68	86
Detailliertheit Objekte	80	62	88
Vielfalt der Spielwelt	77	65	87
Animation der Objekte	50	50	85
Effekte	77	72	80
	83	62	70

SOUND

	Port Royale	Stronghold Crusader	Anno 1503
Musik	78	84	86
Soundeffekte	84	83	85
Stimmen/Kommentar	60	78	80
	40	82	85

STEUERUNG

	Port Royale	Stronghold Crusader	Anno 1503
Bedienungskomfort/Navigation	77	78	82
Präzision der Steuerung	72	71	79
Übersichtlichkeit/Perspektive	80	80	80
	82	52	75

ATMOSPHERE

	Port Royale	Stronghold Crusader	Anno 1503
Spannung/Überraschungen	82	67	90
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	71	67	63
Story/Dialoge/Kommentare	87	81	88
Inszenierung	68	59	72
	50	62	75

SPIELDESIGN

	Port Royale	Stronghold Crusader	Anno 1503
Komplexität/Spieltiefe	86	60	73
Einsteigerfreundlichkeit	89	70	75
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	73	79	62
Verhalten der Computerfiguren	85	73	60
Innovation	70	61	68
	52	33	50

MEHRSPIELERMODUS

	Port Royale	Stronghold Crusader	Anno 1503
Abwechslung der Spielmodi	-	88	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	71	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	77	-
	-	82	-

TEST-AUSGABE: WERTUNG:

	PCG 07/02	PCG 11/02	PCG 12/02
	88	85	88

Pro & Contra

- Auflösungen bis 1.280x1.024
- Extrem detaillierte Bauwerke
- Liebevoll animierte Figuren und Tiere
- Stimmungsvolle Musik
- Charismatische Sprecher
- Nebengeräusche (Marktschreier etc.)
- Begrenzte Auswahl an Musikstücken
- Übersichtliche Menü-Struktur
- Leicht erlernbar
- Kaum Statistiken und Detail-Infos
- Häklige Steuerung von Einheiten
- Mittelalterliches Flair (Musik, Grafik)
- Hoher Wuselfaktor, belebte Welten
- Ausgezeichnete Zwischensequenzen
- Story der Kamagne wird nur in Textform und per Sprachausgabe erzählt
- Starke Anlehnung an den Vorgänger
- Abwechslungsreiche Szenarien
- Große Bandbreite an Gebäuden
- Generell hoher Schwierigkeitsgrad
- Kampagne nur für Profis
- KI-Fehler, Bugs, Unstimmigkeiten
- Im Spiel nicht enthalten (wird erst per Patch nachgeliefert)

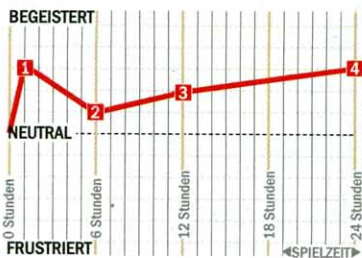
WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Port Royale, Stronghold, Anno 1602, Pharaoh
Entwickler:	Max Design/Sunflowers
Vom gleichen Entwickler:	Anno 1602, Oldtimer
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.anno1503.com
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.sunflowers.de
Beste Fansite:	http://www.annomania.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24 /Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49,-
Inhalt der Packung:	2 CDs im Schubler, farbiges Handbuch (80 S.), Poster
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	100 Stunden

Motivationskurve



1 Die Vorfreude ist groß, alles wirkt bekannt, erfahrene Anno-Spieler fühlen sich wie zu Hause.



2 Die Kampagne sorgt durch den hohen Schwierigkeitsgrad nicht nur bei Einsteigern für viel Frust.



3 Kampagne abgebrochen – lieber im Endlosspiel nach eigenen Vorstellungen gesiedelt und gebaut.



4 Die erste Traumstadt nimmt Form an und füllt sich mit Leben. So macht Anno Spaß!

Leistungs-Check

Anno 1503 benötigt nicht viel Rechenpower. Ab 600 Mhz läuft das Spiel flüssig. Eine entscheidende Rolle spielt der Hauptspeicher: Wenn Sie 256 MB RAM (oder mehr) in Ihrem System verwenden, sind die Ladezeiten angenehm kurz. Die 2D-Grafik erfordert keine schnelle Grafikkarte. Wollen Sie die Leistung steigern, senken Sie einfach die Auflösung. Die Options-Einstellung „Details ein/aus“ hat laut Hersteller Sunflowers keinerlei Wirkung und ist somit vernachlässigbar.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS?

- Technisch unmöglich
- Unzumutbar
- Akzeptabel
- Optimal

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
Geforce256			
Geforce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
Geforce2 GTS			
Geforce2 Pro			
Geforce2 Ultra			
Geforce3			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
P4 1.400/256			
Athlon 1.200/256			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
P4 1.400/256			
Athlon 1.200/256			

Der PC-Games-Bugreport: Hier muss Sunflowers noch nachbessern

Der Mehrspielermodus fehlt in der Verkaufsversion (soll noch im Laufe des Novembers per Update nachgeliefert werden), dafür sind diverse Urstimmigkeiten drin – angesichts der langen Entwicklungszeit und Verschiebungen zwecks weiteren Feintunings schwer nachvollziehbar. Auf dringende Empfehlung von PC Games hin hat Sunflowers vor allem den Schwierigkeitsgrad per Erste-Hilfe-Patch angepasst (mehr Startkapital, geringere Militärkosten, kauffreudiger Händler). Diesen Patch sollten Sie bei Erscheinen dieses Hefts bereits auf der offiziellen Anno 1503-Website und auf www.pcgames.de finden. Dieses und weitere Updates packen wir selbstverständlich auch auf die Heft-CD/DVD.

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD

Selbst erfahrene Aufbau-Strategen werden feststellen, dass man nur mit Mühen aus den roten Zahlen kommt. Nach unseren Beobachtungen liegt das unter anderem an:



- Grundsätzlich sehr hohe Baukosten für komplette Produktionsketten (Beispiel: Getreidefarmen + Mühle + Bäckerei)
- Keine Stellschraube, um vorübergehende Engpässe zu überwinden (wie die Steuern in Anno 1602)
- Die schlagartig ansteigende Nachfrage durch ein Upgrade der Bevölkerungsstufe (etwa von Pionier zu Siedler) führt oft zu Hungersnöten und Nachschubproblemen.
- Falls Piraten oder Gegner das erste (und oft für die ersten Spielstunden einzige) Schiff versenken, kommt man nur mit Mühe von Stufe „Siedler“ zu „Bürger“ (das die Erschließung einer Tabak-/Gewürz-Insel erfordert).
- Trotz Stilllegung fallen immer noch enorm hohe Betriebskosten an.
- Einmal in den roten Zahlen, kommt man kaum noch raus: Oft fehlt das Geld, um den Misstand – etwa einen fehlenden Marktstand – abzustellen. Was zu noch mehr Miesen führt...
- Die Marktpreise für Nahrung, Stoffe, Gewürze, Tabak, Lampenöl etc. sind unveränderlich.
- Sogar sehr begehrte Waren (Tabak, Gewürze, Eisen, Waffen) werden uns i. d. R. – wenn überhaupt – nur zum Minimaltarif abgekauft.
- Viel zu hohe Kosten für Aufbau und Betrieb des Militärs (der Unterhalt einer Armee kostet Unsummen, selbst der Besitz gänzlich unbewaffneter Handelsschiffe kostet Geld).

ICH SEHE NIX, WAS DU AUCH NICHT SIEHST

- Höhenstufen und Unebenheiten sind mit bloßem Auge kaum zu erkennen und werden erst beim Bebauen offenkundig.
- Militärische Einheiten werden von Bäumen und Gebäuden verdeckt – Kämpfe in der Stadt sind kaum zu koordinieren.
- Eigene Truppen kann man zwar durch das Ziehen eines Rahmens direkt anwählen, Feinde jedoch nicht mehr angreifen.
- Optisch lassen sich militärische Einheiten kaum voneinander unterscheiden (erst recht in der zweiten Zoomstufe).
- Kompakte Hütten (etwa der Holzfäller) wiederum werden von Bäumen verdeckt und können nur mit Mühe „getroffen“ werden.
- Bereits von den PC-Games-Bugbustern gefordert: ein Hotkey für den Scout, der sich zwischen all den Bäumen nur durch ein (viel zu klein geratenes) Wappen ausfindig machen lässt.
- Im Gegensatz zu Bäumen werden Gebäude beim Wegebau nicht ausgeblendet. Gerade bei ausgebauten Städten führt das zu Unübersichtlichkeit und Sie errahnen meist nur, ob Sie richtig bauen.
- Die winzigen Marktstände verschwinden in den Häuserschluchten und sind oft aus keiner Perspektive einzusehen.
- Gebäude-Schäden werden erst bei extrem demolierten Häusern grafisch angezeigt.



TECHNISCHE PROBLEME

- Wir stellten auf unterschiedlichsten Systemen gelegentliche Abstürze sowie ein „Hängenbleiben“ beim Laden der Spielmusik fest – zum Glück gibt es eine Autospeichern-Funktion.
- Auf XP-Systemen kommt es vereinzelt zu Fehlern beim Laden eines Spielstandes: Der Windows-Desktop „schimmert“ durch die Spielgrafik. Erst ein Neustart des Spiels behebt das Problem.



VERIRRT EINHETEN UND WEGFINDUNGS-PROBLEME

- Scouts und Militäreinheiten verhaken sich häufig an Bergen, Bäumen, Marktplätzen und Toren.
- Militärische Einheiten bleiben gerne in Gebäuden „stecken“ – etwa in Kanonentürmen und Stadttoren.
- Türme werden von ihrer Besatzung gelegentlich auf der falschen Seite verlassen – nämlich außerhalb der Stadtmauern.
- Walfänger bleibt in der Kartenecke hängen, das Schiff des „Freien Händlers“ ankert vor dem Kontor und bewegt sich nicht mehr von der Stelle.
- KI-Gegner „überbauen“ ihre eigenen Schiffe zuweilen mit Werfern.



DRIN, ABER IRGENDWIE DOCH NICHT

- Die Wahrscheinlichkeiten für das Auftreten des Räubers (attakziert Marktaren) und Aufständen (bei Unzufriedenheit) sind derart gering, dass sie faktisch niemals auftreten – die Gebäude „Amtsgericht“ und „Gälen“ sind derzeit also ohne Funktion.
- Die teure Bibliothek ist nur für die Erforschung einer einzigen Technologie (Mörserpulver) zuständig.



FALSCH DARGESTELLTE EINZUGSBEREICHE

- Kaufleute lassen sich in ihren Städten nieder, obwohl sich dafür notwendige Gebäude nicht im Einzugsbereich befinden. „Verirren“ sich jedoch Bürger beispielsweise in ein Badehaus, steht dem Aufstieg nichts im Wege.



KEINE ODER MISSVERSTÄNDLICHE INFORMATIONEN

- Die Bilanz ist nur ein Durchschnittswert und wird durch vorübergehende Käufe und Verkäufe verfälscht.
- Der Sprecher weist zwar auf einen Mangel an Gewürzen oder Tabak hin, nicht aber auf eine (ver-)hungrierende Bevölkerung – Sie müssen Ihr Volk also ständig im Auge behalten.
- Die Werft meldet „Ihr Schiff wurde repariert“ – allerdings auch dann,



wenn mangels Stoff, Geld, Holz oder Seilen kaum was passiert ist.

- Sobald ein Arbeiter einer Plantage auf dem Feld Rohstoffe abbaut, erscheint oftmals ein Fragezeichen über dem jeweiligen Gebäude, obwohl der Betrieb problemlos läuft.
- In der Statuszeile wird zwar der Bestand an (selten gebrauchtem) Marmor angezeigt, nicht aber der Vorrat an Nahrung.

SICHER WÄRE SICHERER

Eine Sicherheitsabfrage vor dem Abriss von Gebäuden fehlt: Wer sich verlickert, verliert viel Geld (Beispiele: Theater 2.500 Taler, Bibliothek 2.000 Taler). Lagerbestände und Wachturnbesatzungen sind ebenfalls verloren.



SCHIFFEVERSENKEN

- Das Verlegen von Seerouten ist umständlich und schlecht dokumentiert.
- Schiffe fahren auf ihrem Weg von Insel A nach Insel B jede Bucht ab, sobald die Route zu nahe an einer Insel vorbeiführt.
- Wenn ein Schiff den Gegner verfolgt, um ihn zu versenken (Aggressive Einstellung), kann der Feind immer flüchten, auch wenn sein Schiff langsamer ist. Warum? Das eigene Schiff dreht sich seitlich, um zu schießen, sobald es in Reichweite kommt. Kaum gedreht, ist der Gegner wieder außer Reichweite und die Verfolgung wird wieder aufgenommen. Das geht ewig so weiter.
- Die Schiffe verfügen zudem nicht über eine Kollisionsabfrage – aktuell fahren die Segler quer durcheinander.
- Schiffspatrouillen sind derzeit nicht möglich.
- Nur Schiffe ohne Kanonen können bei der Flucht über Bord geworfene Waren wieder per Rechtsklick einsammeln; bewaffnete Galeeren hingegen „greifen die Ladung an“.



WIDERSPRÜCHE ZUM HANDBUCH

- Durch den Bau von Uni und Kirche werden Schulen und Kapellen immer auferüstet – ganz gleich, wie weit sie vom dafür eigentlich notwendigen Einzugsbereich entfernt stehen.
- Marktstände müssen nicht im Einzugsbereich eines Lagerhauses stehen – tatsächlich ist es egal, wo Sie die Buden errichten.
- Die große Werft muss nicht erforscht werden, sondern kann ab 250 Kaufleuten gebaut werden.



ZU SCHWERE KAMPAGNE

- In der Kampagne sollen Sie bestimmte Inseln besiedeln oder gewisse Punkte ansteuern. Diese werden zu Missionsbeginn kurz mit einem blinkenden Fähnchen markiert. Wer nicht aufpasst, hat verloren, denn die Fahne lässt sich nicht erneut einblenden.



BANANENREPUBLIK

Auf dieser Insel betreiben wir Plantagen für Seide, Tabak, Zuckerrohr, Indigo und Baumwolle. Nicht auf jedem Eiland wächst alles gleich gut – ums Entdecken kommt man nicht herum.

sprunghaften Bevölkerungsanstiegs die Lebensmittelknappheit. Unverständlicherweise lässt sich nämlich nicht regulieren, wie viel Tonnen Werkzeug, Holz und Steine Sie Ihren Schützlingen fürs Häuslebauen zur Verfügung stellen möchten.

Bereits bei der Planung der Städte kommt ein anderes Feature von Anno 1503 unangenehm zur Geltung: die Höhenstufen. Davon gibt es 32 und ei-

gentlich wären sie eine taktische Komponente (Fernkampfeinheiten feuern weiter). Im Regelfall werden sie jedoch zum unnötigen Ärgernis, denn kleinere Abstufungen im Terrain sind mit bloßem Auge oder beim Gebäudbau kaum auszumachen und werden erst sichtbar, wenn Sie Plantagen oder Straßen errichten wollen. Ist schließlich eine florierende Stadt aufgebaut, sind die meisten Sorgen vergessen, das





DURCHBRUCH Gegen unsere Mörser helfen die dicksten Stadtmauern nichts.



KÄPTN IGLU Diese Eskimos verkaufen uns kleine Mengen Lampenöl, das unsere Kaufleute verlangen.



**BÜRGERBE-
GEHREN** Beim Anklicken des Bürgerhauses erkennen Sie in der rechten Menüleiste, dass Nahrung, Stoffe und Salz in gerade noch ausreichender Menge zur Verfügung stehen.

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



New Economy: Anno 1503 zieht die Schrauben an.

gewohnte Anno-Feeling kehrt zurück und man ertappt sich beim entspannten Beobachten der architektonischen Kunstwerke und umherwandelnden Bewohner. Am besten eignet sich hierzu das Endlosspiel, auf das sich Einsteiger aufgrund der schweren Kampagne ohnehin konzentrieren sollten und auf das auch Anno-Veteranen früher oder später zurückgreifen werden. Ganz ohne Auftragszwang und auf Wunsch ohne militärische Kabbeleien siedeln Sie friedlich vor sich hin und verbringen nicht selten mehrere Tage damit, Ihre Stadt auszubauen und Ihren Reichtum zu mehren. Hier hat der Stadtherr auch die Möglichkeit, die grafische Pracht von Anno 1503 mitsamt der prunkvollen Gebäude aus Marmor und Stein (etwa Theater, Badehaus, Universität) vollends zu genießen. Dass auch die Wohnhäuser nun nicht mehr in Reih und Glied, sondern unterschiedlich ausgerichtet platziert sind, verleiht dem Stadtbild mehr mittelalterliches Flair. Diesem sehr zuträglich ist auch die angenehme Soundkulisse. Atmosphärische Instrumentalstücke sowie fernöstliche Klänge oder laute Trommeln als Musikuntermalung für die neun Eingeborenenvölker wie Mongolen oder Indianer (mit denen Sie Handel betreiben können) tragen zur Atmosphäre bei; in der Stadt

Lieber Massenmarkt, Du musst jetzt ganz stark sein: Anno 1503 mag das meisterwartete Spiel des Jahres sein, das beste ist es nicht. Grund: Das unausgewogene Wirtschaftssystem verzeiht wenig Fehler und dürfte anfangs gerade die vielen Gemütlich-vor-sich-hin-Siedler verzeiweln lassen. Schiff versenkt, Ladung futsch, Einkünfte gleich null ... zusammenrücken im Schuldurk! Besonders viel Leidenschaftlichkeit ist in der eindeutig zu schweren, zähen, kampflastigen Kampagne angesagt - hier muss und hier wird Sunflowers nachbessern. Im Endlossmodus und in einigen Einzelszenarien ist Anno wirklich Anno, wie es sein soll: ein wunderschönes, umfangreiches Aufbau-Strategiespiel, mit unnachahmlichem Mittelalter-Flair (dickes Lob an den Musikus), unübertroffen detailverliebter Grafik, einigen überflüssigen Features (Erfahrungsstufen, Belagerungstürme), wenigen Verschlimmbesserungen (Höhenstufen) und mehreren Schiffsadungen wirklich famoser Neuheiten gegenüber 1602. Abseits der Balancing-Schwächen ist das Entdecken und Besiedeln nämlich ein verflucht fesselndes Vergnügen, das wochenlang vorhält. Doch jetzt müssen erstmal Bugfixes vom Stapel laufen, die das Spiel endlich über die 90 %-Marke hieven ...

MEINUNG DAVID BERGMANN



Noch etwas Feintung - dann wird Anno zum definitiven Pflichtkauf für Aufbau-Fans.

preisen Marktschreier die Waren an und Wirte werben für Bier.

Leider ist Anno 1503 nicht ganz perfekt: Diverse Bugs und Schönheitsfehler (siehe Extrakasten) in der Verkaufsversion verhindern die sicher geglaubte 90er-Wertung. Wir hoffen, infolge des angekündigten Patches in der nächsten Ausgabe Entwarnung geben zu können. DAVID BERGMANN

Anno 1503 macht Spaß. Großen Spaß. Zwar schlichen sich in die Verkaufsversion diverse Bugs und Ungeheimheiten ein, die den positiven Gesamteindruck der derzeitigen Version schmälern, doch hinter der prachtvollen Grafik verbirgt sich ein Spiel mit viel Tiefgang und viel Neuem. Einem 1602-Feature trauere ich trotzdem hinterher: der Streichung des Steuersystems. Dass ich nun keinerlei Möglichkeit mehr habe, direkt auf meine Einnahmen Einfluss zu nehmen, macht gerade Einsteigern das Leben schwer und Spielern von Anno 1602 müssen drastisch umdenken. Außerdem ist mir die Kampagne derzeit einfach zu schwer - ich hoffe auf den Patch. Dafür bereitet mir das Endlosspiel noch mehr Vergnügen als im Vorgänger. Die Inselwelten sind gewachsen und ich kann selbst entscheiden, ob und wann ich mit den zahlreichen Militäreinheiten in den Krieg ziehen möchte. Dank der wunderschönen Grafik versinkt man nach tagelanger Aufbauarbeit förmlich in seiner selbstgebauten Welt und das alte Anno-Feeling kehrt zurück. Sobald Sunflowers noch etwas feingetunt hat, wird Anno zum definitiven Pflichtkauf für Aufbau-Fans.

TESTURTEIL ANNO 1503

ENTWICKLER	ANBIETER
Sunflowers/Max Design	Electronic Arts
PREIS	TERMIN
Ca. € 50,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 6 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: 4 Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: -
Internet: -	1 Sp./Packung

TESTCENTER	Techn. umlänglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal
Prozessor in Megahertz:				
500				2000
Arbeitsspeicher:				
64 MB	128 MB	256 MB	512 MB	
Grafik-Chip-Klassen:				
Low-End	Standard	High-End	Luxus	

PRO & CONTRA

- Schmucke Bilderbuchoptik
- Große Auswahl an Gebäuden
- Komplexes Wirtschaftssystem
- Einige Schönheitsfehler
- Hoher Schwierigkeitsgrad

GRAFIK	88%
SOUND	88%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELEDISIGN	73%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ANNO 1602 oder PORT ROYALE mochten.

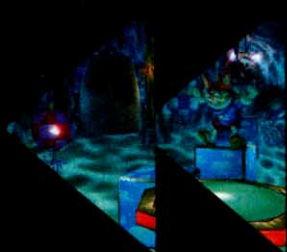
88

➔ HEI\$\$: DIE\$E\$ \$PIEL GIBT'\$AUCH FÜR LAU.

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien Mehr dazu ab Seite 50 oder unter <http://abo.pcgames.de>

PC Games

WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?



REWIND bringt dich in geheime Spielabschnitte.



Du hast keine Ahnung, was ein schnelles Spiel ist, bevor du auf FAST FORWARD gedrückt hast.



PAUSE stoppt die Zeit. Totale Bewegungslosigkeit für deine Gegner.



RECORD nimmt dich beim Spielen auf, damit du dir als Klon zur Seite stehen kannst.



SLOW MOTION lässt deine Gegner in Zeitlupe agieren. Pech für sie, denn du und der Time Sweeper, Ihr arbeitet in Echtzeit.



www.xbox.com/de/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation, alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blinx, The Time Sweeper, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.

EINZELKÄMPFER

Mitchells ist ein Commando und kann besonders gut mit Sprengstoff und Granaten umgehen.

Platoon

Der Vietnamkrieg steht für Guerilla-Taktik, Napalm und Niederlage. Keine leichte Aufgabe für Echtzeit-Taktiker.

TAXI, TAXI Mit so genannten Schlacht-Taxis (im Bild ein M113 APC) bringen Sie Ihre Truppen schnell an jeden Punkt der Karte.

Der Vietnam-Krieg ist auch noch dreißig Jahre nach dem Waffenstillstand zwischen Amerika und Vietnam ein heißes Eisen. Damals musste die Weltmacht USA gedemütigt und geschlagen das Feld räumen – besiegt von Männern in schwarzen Pyjamas, die einen erbitterten und blutigen Guerilla-Krieg gegen die Besatzer führten. Dass sich dieser Konflikt natürlich für ein Taktik-Strategiespiel eignet, haben auch die ungarischen Entwickler Digital Reality (**Imperium Galactica 1 & 2**) erkannt. Deren neuestes Werk **Platoon** beschäftigt sich thematisch mit dem Dschungel-Konflikt, teilt sich mit dem gleichnamigen Antikriegsfilm aber nur Name und Szenario. Glücklicherweise haben es die Ungarn dennoch geschafft, ein atmosphärisch dichtes Taktik-Spiel mit schöner 3D-Grafik und wirklich ausgezeichneter Musik zu programmieren.

Zur Geschichte: **Platoon** geht in die Zeit zwischen 1966 bis 1968, wo hunderttausende US-Soldaten im südostasiatischen Dschungel gegen den Monsun, die Angst und den Vietcong kämpfen. In zwölf Missionen übernehmen Sie aufseiten der Amerikaner einen kleinen Trupp Männer und hin und

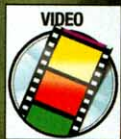
geant Lionsdale, der gleichzeitig auch der Protagonist des Spiels ist. Lionsdale ist quasi die „Schaltzentrale“ auf dem Schlachtfeld – neben einer deutlich höheren Lebensenergie kann er Luft- oder Artillerieangriffe herbeifordern. Je nach Mission steuern Sie auch mal den Einzelkämpfer Mitchells, Ihren

Was Detailfülle und Texturqualität betrifft, muss sich Platoon hinter keinem anderen Strategiespiel verstecken.

wieder auch mal einen Schützen- oder Kampfpanzer. Da das Spiel keinen Aufbau- oder Wirtschaftsmodus besitzt, müssen Sie immer mit dem Material auskommen, welches Ihnen zu Beginn eines Levels zur Verfügung gestellt wird. Ähnlich wie in **Warcraft 3** gibt es in **Platoon** besondere Einheiten, die im Gegensatz zum Rest der Truppe einzigartige Fähigkeiten besitzen. Da wäre zum einen Ser-

„Boss“ Lieutenant Withemore oder Spezialisten wie Sprengmeister O'Brady und den Sanitäter Petty. Auf diese „Helden“ sollten Sie gut aufpassen, denn wenn sie sterben, gibt es keinen Ersatz. Dagegen sind namenlose Einheiten wie Schützentrupps, Grenadiere oder Panzerabwehr-Soldaten nur wenig mehr als Kanonenfutter. Die Missionen orientieren sich laut dem Entwickler an echten

Gefechten im Vietnamkrieg: Such- und Rettungsaktionen, „Säuberungen“, die Verteidigung von Brücken oder Hinterhalte gehören zur Ihren Aufgaben. Zwar plätschern die ersten drei Szenarien der Einzelspielerkampagne so lala dahin, doch danach steigen Schwierigkeitsgrad, Spannung und Abwechslung steil an. In Mission 5 müssen Sie beispielsweise einen Piloten retten, der mit seiner B-52 abgestürzt ist. Dazu übernehmen Sie zu Beginn der Mission erstmals die Steuerung des Einzelkämpfers Mitchells. Als Commando-Einheit kann er natürlich mehr als zielsicher mit der M16 ballern – zu seinen Hobbys gehören auch das Anbringen von Claymore-Minen, Handgranaten-Weitwurf und Entschärfen von Fallen. Sobald Mitchells den Piloten gefunden hat, übernehmen Sie wieder Lionsdale und geleiten die beiden sicher durch ein Gebiet voller Vietcong-Trupps. Die Prä-



EXPLODIERT Der Vietcong hat in manchen Missionen Panzer-Unterstützung. Die T-55-Panzer halten Sie mit LAW-Panzerabwehrraketen auf.

ABGESTÜRZT Mitchells und Lionsdale haben die abgestürzte B-52 gefunden.

DRILL INSTRUCTOR
Lieutenant Whitmore ist Sergeant Lionsdales Vorgesetzter.

sensation der Story vor Missionsbeginn ist leider etwas altbacken; bevor es losgeht, blättern Sie in den Tagebucheinträgen von Sergeant Lionsdale. Anstelle dieser Textinfos hätten Videoschnipsel aus dem Film **Platoon** oder echte Dokumentar-Aufnahmen noch mehr zur beklemmenden Atmosphäre beigetragen. Die Intros fungieren auch als Missionsbriefing, dazu gesellen sich noch Zwischensequenzen und Outros, alles innerhalb der Spielgrafik dargestellt.

Platoon verwendet die technisch herausragende Walker-Engine, welche auch im Weltraum-Strategiespiel **Hegemonia** zum Einsatz kommt. Die Technologie nutzt Pixel Shader für spiegelnde Oberflächen und Vertex Shader für die Animationen. Voraussetzung dafür ist eine DirectX-8-Grafikkarte (Geforce3 und höher). Was Detailfülle und Qualität der Texturen betrifft, muss sich der Dschungel-Taktiker hinter keinem anderen Strategiespiel verstecken. Man möchte fast

den Deckel des Monitors abnehmen und das Gerät fortan als Terrarium benutzen, so realistisch haben die Programmierer den Urwald hinkommen. Für die Musik hat sich **Platoon** einen Oscar verdient – klassische Töne erinnern an das wunderschöne „Adagio for Strings“ (begleitet die berühmte Sterbeszene von Willem Dafoe im Kinofilm **Platoon**) und auch die sanften Klänge vietnamesischer Volksmusik passen perfekt zum Spielablauf.

DIRK GOODING

Das nervt!

Platoon bietet Grafik, Sound und Atmosphäre vom Feinsten, doch Kamerasteuerung und fehlende Speicherfunktion nerven.

Leider lässt sich die Kamera in **Platoon** aus unerfindlichen Gründen nicht immer so platzieren, wie es der Übersicht dienlich wäre. Frustrierend kommt hinzu, dass die Vegetation nicht durchsichtig wird, sobald der Blick auf eigene oder gegnerische Einheiten versperrt ist (siehe Bild unten). So finden viele Gefechte aus heiterem Himmel statt, weil man weder Gegner noch die eigenen Soldaten im Gehölz erspähen kann. Doch es kommt noch schlimmer. In der Einzelspielerkampagne werden Sie ohne jegliche Möglichkeit zum Speichern in den Dschungel geschickt, womit viele Missionen angesichts der Größe späterer Levels und des hohen Schwierigkeitsgrades in Himmelfahrtskommandos enden. Bis man sich an die vermurkste Kamerasteuerung, die fehlende Speicherfunktion und den knüppelharten Schwierigkeitsgrad gewöhnt hat, dauert es ein paar Stündchen.



SUCH DIE MAUS Erkennen Sie die Einheiten rechts unter dem Baum?

MEINUNG

DIRK GOODING



Ich finde es wenig spannend, meinen Männern minutenlang beim Robben durchs Gehölz zuzuschauen.

Nach der ersten halben Stunde wollte ich **Platoon** gleich wieder von der Festplatte löschen. Die schlechte Kamerasteuerung und die fehlende Speicherfunktion zwangen mich dazu, in den riesigen Levels übervorsichtig vorzugehen. Nachdem ich mich mit dieser Situation abgefunden hatte, entpuppte sich **Platoon** dann doch als ordentliches Taktik-Strategiespiel. Spezialeinheiten wie Lionsdale oder Mitchells wachsen einem richtig ans Herz, das Legen von Hinterhalten oder Austüfeln der besten Route bis zum Missionsziel erinnern an **Commandos 2**. Neben Sound und Grafik sind die Missionen spitze – vor allem, wenn Einzelkämpfer Mitchells ganz alleine durch den Dschungel schleicht. Da aber die bereits erwähnten Kritikpunkte den sonst tadellosen Gesamteindruck schmälern, ist **Platoon** in dieser Version nur 79 Prozentpunkte wert.

TESTURTEIL

ENTWICKLER	ANBIETER
Digital Reality	Ubi Soft
PREIS	TERMIN
Ca. € 49,-	1. 12. 2002
USK	SPRACHE
N. n. b.	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Für Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: 2
Internet: 2	1 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. ungenügend	Akzeptabel	Optimal
Prozessor in Megahertz:			
600	1000	2000	
Arbeitsspeicher:			
64 MB	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:			
Low-Cost	Standard	High-End	Luxus

PRO & CONTRA

- Realistische Grafik
- Grandioser Sound
- Tolle Atmosphäre
- Schlechte Kamerasteuerung
- Fehlende Speicherfunktion

GRAFIK	90%
SOUND	91%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMANDOS 2** oder **SHADOW COMPANY** mochten.

79

Rollercoaster Tycoon 2



„Die müssen sich vertan haben! Auf der CD steht Rollercoaster Tycoon 2, aber auf der CD ist Rollercoaster Tycoon 1!“

Ihr Park wurde als Park mit den besten selbst entworfenen Achterbahnen ausgezeichnet“, rattert über den Ticker am unteren Bildschirmrand. Das liest man doch gern, nachdem wir immerhin schon für das verwirrendste Wegesystem und die verschmutztesten Pfade prämiert wurden. Zehn Minuten später ist es dann nach fünf Spielstunden so weit: 3.497, 3.498, 3.499, 3.500, 3.501 Besucher – Ziel erreicht! Dreieinhalbtausend kleine Menschen bleiben stehen, jubeln, applaudieren, Luftballons steigen auf. Wenn das Walt Disney noch erlebt hätte ...

Entwickler Chris Sawyer musste viele Klinken putzen, ehe sich Microprose 1999 erbarmte und sein Freizeitpark-Aufbauspiel in die Regale stellte. Jetzt, drei Jahre später, gilt **Rollercoaster Tycoon** mit fünf Millionen verkauften Exemplaren (die beiden Add-ons einge-

rechnet) neben den **Sims** als eines der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten. Auch Teil 2 dürfte für einen Rekord gut sein – als Fortsetzung mit den wenigsten Innovationen. Denn in Wahrheit stecken kaum mehr Verbesserungen drin als in den zwei Zusatz-CDs. **Rollercoaster Tycoon 2** sieht aus wie **Rollercoaster Tycoon 1**, klingt wie **Rollercoaster Tycoon 1** und spielt sich exakt wie **Rollercoaster Tycoon 1**; nur intime Kenner des ersten Teils werden die versteckten Verbesserungen zu würdigen wissen. Am wenigsten Schweiß dürfte wohl der Grafiker vergossen haben: Vom Klo bis zur Frittenbude, von der Geländerfarbe bis zu den Animationen der herumtapsenden Animatoure in ihren Plüschtiger-Kostümen – fast alles wurde unverändert belassen. Sie bauen die gleichen Karussells, Riesenschiffschaukeln, Autoskooter, Wasserbahnen und Gokart-Anlagen wie

im ersten Teil und lotsen die Gäste mit den gleichen Wege-Elementen und Warteschlangen zu den Attraktionen. In Buden verkaufen Sie wie gehabt Übersichtskarten, Regenschirme, Teddys, Hüte und T-Shirts; Hunger und Durst bekämpfen die Besucher mit Hamburgern, Cola, Sandwiches oder – ganz dekadent – Meeresfrüchten;

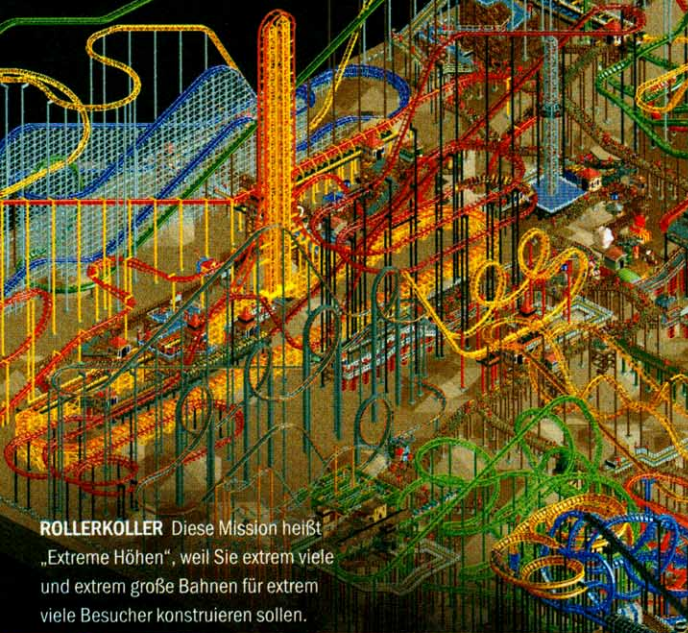
dass Lampen und Sitzbänke nicht dem Vandalismus zum Opfer fallen. Mit Werbung für die neue Mega-Achterbahn oder Gratis-Popcorn locken Sie zusätzliche Besucher in den Park; wer seinen Gästen stets neue Attraktionen bieten möchte, sollte – **Rollercoaster**-Fans ahnen es – regelmäßig in die Forschung investieren. Damit

Wenn am Ende des Geldes noch so viel Park übrig ist: Ein Geldautomat liefert den Besuchern neuerdings frisches Bakschisch.

zwei Hand voll neuer Shops bieten Sojamilch, Kakao, Kuchen, Wantan-Suppe oder Brezeln an. Die aus Teil 1 bekannten Putztruppen reinigen die Pfade und bewässern die Blumen, Service-Techniker warten und reparieren die Anlagen in einstellbaren Intervallen und Sicherheitsteams passen auf,

jeder Gast möglichst viel Erspartes im Park lässt, stellt man Geldautomaten auf – die sorgen dann dafür, dass konsumwillige Besucher nicht vorzeitig zum Ausgang traben.

Herzstück des Spiels sind die namensgebenden Achterbahnen. Wer möchte, darf Fix&Fertig-Konstrukte aufstel-



ROLLERKOLLER Diese Mission heißt „Extreme Höhen“, weil Sie extrem viele und extrem große Bahnen für extrem viele Besucher konstruieren sollen.



NOSTALGIEFAKTOR In diesem Wald dürfen lediglich Holzachterbahnen, Karussells und ähnlich beschauliche Fahrgeschäfte gebaut werden.

len, doch am meisten Spaß macht natürlich das Selberentwerfen: Station bauen, Streckenverlauf inklusive „Specials“ (Förderbänder, Bremsen, Korkenzieher, Spiralen, Fotoanlage, Loopings etc.) zusammenklicken, Ein- und Ausgang setzen, Warteschlange verlegen, testen, fertig. Fast alle Bahnen, die man aus den großen Parks kennt – sei es der Europapark Silver Star, die neue Holzachterbahn des Soltauer Heideparks oder der Eraser aus Warner Bros. Movie World – lassen sich so sehr einfach nachbauen. Immer noch höchst faszinierend: Die Achterbahnen wirken „echt“, da Geschwindigkeit und Fliehkräfte glaubwürdig simuliert werden; entsprechende Diagramme können Sie für jeden Streckenabschnitt abrufen. Mit der Zeit hat man dann raus, wie viel Anlauf ein Wagon braucht, um einen Looping zu „schaffen“, wann die Bobbahn aus der Kurve fliegen

würde oder welches Tempo man seinen Gästen im freien Fall gerade noch zumuten kann. Zusätzlich zu den nackten Zahlen wird jede Bahn in den Kategorien Nervenkitzel, Intensität und „Übelkeitsfaktor“ bewertet. Je höher, desto mehr grün angelaufene Fahrgäste lungern auf den Bänken am Ausgang herum. Komplizierte Achterbahnen mit in sich verknotteten Strecken oder über- und unterirdischen Streckenverläufen sind eine (zeit- und kostenaufwendige) Wissenschaft für sich – Profis legen sich daher eine Bibliothek mit bewährten Entwürfen an. Die Anlage lässt sich dann „am Stück“ in einen bestehenden Park einbauen – man spart Zeit und Testläufe.

Im Gegensatz zu **Rollercoaster Tycoon** und dessen Add-ons sind alle 25 Szenarien von Anfang an freigeschaltet. Unterschieden wird nach Einsteiger-, Fortgeschrittenen-, Experten- und „echten“ Parks.

A walk in the park: Das ist wirklich neu

Eine neue Engine, mehr Farbtiefe, abwechslungsreichere Soundeffekte, ein Zeitraffer – nicht alle Herzenswünsche wurden erfüllt. Doch völlig innovationslos ist **Rollercoaster Tycoon 2** glücklicherweise nicht. Die wichtigsten Neuheiten im Überblick:

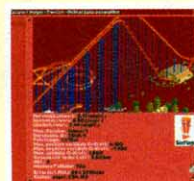
Neue Attraktionen

Giga-Coaster, Rotierende Wilde Maus, umgekehrte Impuls-Achterbahn und luftbetriebene Vertikalbahn lassen den Atem stocken. Harmloser: ein Aufzug oder die „U-Bahnfahrt“.



Deutlich größere Auswahl an Shops

Extrem sinnvoll: Geldautomat und Erste-Hilfe-Station. Außerdem werden erstmals Fruchteis, Waffeleis, Kaffee, Nudelsuppen, Brezen, Eistee, heiße Schokolade, Sonnenbrillen und Chicken Nuggets angeboten.



„Echte“ Achterbahnen

Nettes Detail für Kenner: Six-Flags-Publikumsmagneten wie Goliath, The Great Escape, Medusa, Colossus, Viper oder Great American Scream Machine können Sie in eigene Parks stellen. Die Bahnen dürfen nicht verändert werden.



Mehr Streckenmodule

Windungen in vertikalen Abschnitten, Riesen-Loopings oder fiese Viertel-Loopings mit anschließenden Fassrollen bringen den ultimativen Kick – auch in bereits altbekannten Achterbahnen. Die Fliehkräfte sind teils unmenschlich.



Leistungsfähigere Engine

Chris Sawyer hat nochmal in die Tasten gehauen: Das Spiel verträgt jetzt deutlich größere Karten, weil höhere Achterbahn-Stützen und höhere Auflösungen (max. 1.280x1.024). Leider lässt sich **RCT 2** nicht im Fenster betreiben.



Six-Flags-Parks zum Ausbauen

In fünf Missionen kontrollieren Sie einige der besten Vergnügungsparks der Welt: Six Flags Great Adventure, Six Flags Magic Mountain und Six Flags Over Texas sowie die benachbarten Six-Flags-Parks in Holland und Belgien.



Einfachere Bedienung

Mit gedrückter Umschalttaste lassen sich Elemente schrittweise heben und senken – so kann man Objekte stapeln und etwa Dächer auf Mauerelemente setzen. Auf diese Weise entstehen Indoor-Bahnen à la Space Mountain.



Mehr Infos über Besucher

Prima zum Optimieren: Beim Anklicken des Gastes wird genau aufgeschlüsselt, welche Bahnen bereits befahren wurden und wie viel Geld er für Speisen, Getränke, Souvenirs, Shows und Fahrten ausgegeben hat.

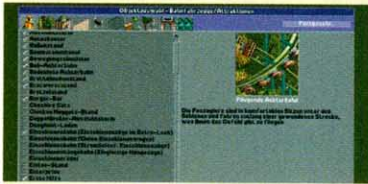


Achterbahn-Designer

Eigenkonstruktionen dürfen ohne Zeit- und Geldnot gebaut und getestet werden. Negativ: Zierelemente (etwa Springbrunnen, Pflanzen oder Seitenverkleidungen) können Sie unverständlicherweise erst im eigentlichen Spiel ergänzen.

Der Szenario-Editor

In wenigen Minuten zur eigenen Mission: Der Szenario-Editor könnte zwar komfortabler sein, liefert aber respektable Ergebnisse, die Sie mit anderen Fans tauschen können. Erste Anlaufstelle: die offizielle Website www.rollercoastertycoon.com.



1. Gleich zu Beginn wird's knifflig: Welche Bahnen, Shops, Fußwege, Lampen sollen überhaupt im Spiel vorkommen? Nervig: Jedes Element muss separat angeklickt werden.



2. Wir bestimmen Kartengröße, vorhandenes Park-Areal und zukaufbares Bauland. Außerdem legen wir den Parkeingang fest und bestimmen, aus welcher Richtung die Gäste antraben.



3. Das Generieren von Wasserflächen und Hügeln ist aufwendig und zeitraubend; ein Zufalls-generator fehlt. Zum Glück können Landschaften gespeichert und geladen werden.



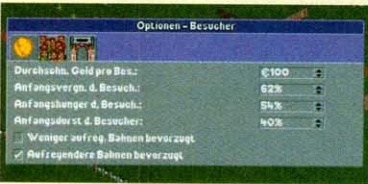
4. Bäume, Büsche, Springbrunnen und Pfade verleihen dem Park eine natürliche Optik. Schade, dass es nur zwei „Baum-Pinsel“ („Einzelner Baum“ oder „Ganzer Wald“) gibt.



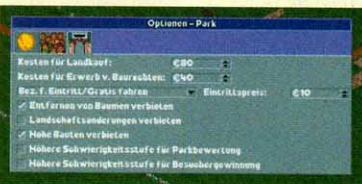
5. Schwierige Entscheidung: Welche Shops und Achterbahnen sind von Anfang an vorhanden, welche soll der Spieler erst erfinden müssen? Per Drag & Drop werden die Attraktionen zugeteilt.



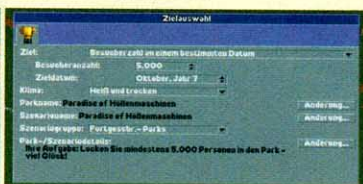
6. Wie viel Geld steht zur Verfügung? Wie viel Kredit gewährt die Bank maximal? Zu welchem Zinssatz? Wer Werbemaßnahmen verbietet, verlangsamt das Spiel deutlich.



7. Wie viel Kohle hat jeder Besucher beim Eintritt im Portemonnaie? Wie hungrig und durstig ist er? Verträgt er auch derbere Achterbahnen oder wird ihm bereits im Kinderkarussell schlecht?



8. Einmal zahlen, beliebig oft fahren (Version „Disneyland“) oder gratis rein, dafür für jede Fahrt separat blechen (Version „Volksfest“)? Der Editor ermöglicht beides.



9. Im letzten Menü wird das Spielziel (Besucherszahl, Gewinn, Parkwert etc.) abgefragt und die Spielzeit eingetragen. Jetzt nur noch abspeichern – dann darf erstmals Probe gespielt werden.

Was der Editor nicht kann: Wenn Sie bereits fertige Achterbahnen haben wollen, bleibt Ihnen nur der Weg, ein „leeres“ Areal im Spiel zu bebauen, die gewünschten Bahnen zu errichten, abzuspeichern und diesen Spielstand dann wieder zu importieren.

Meist sollen Sie wie gehabt innerhalb von zwei, drei, vier Jahren einige tausend Besucher in Ihr Reich locken und die allgemeine Zufriedenheit auf einem gewissen Level halten. Von Profis wird verlangt, dass sie auf unverschämte wenig Raum mindestens zehn verschiedene Achterbahnen mit jeweils 1,2 km Streckenlänge und einem hohen Nervenkitzelwert hochziehen – das schaffen nur erfahrene Parkplaner. Auch nicht

ohne: In einer Mission dürfen alle Attraktionen maximal so hoch wie die Bäume sein, was die meisten Wasser- und Achterbahnen oder gar Türme von vornherein ausschließt. Als Ergebnis einer Kooperation mit den Six-Flags-Vergnügungsparks (den großen Brüdern von Warner Bros. Movie World) wurden fünf bekannte Parks mit hohem Wiedererkennungswert nachgebaut – inklusive der bekanntesten Bahnen; wer

möchte, darf auf dem Original-Terrain seinen eigenen Park verwirklichen oder einen begonnenen Park fortführen. Apropos „fortführen“: Spielstände aus **Rollercoaster Tycoon 1** und **2** sind wegen der leistungsfähigeren Engine inkompatibel! Inkompatibel mit dem Freizeitpark-Vokabular war offenbar auch der Übersetzer, der aus „Loopings“ allen Ernstes „vertikale Schleifen“ machte.

PETRA MAUERÖDER

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



Voller Rollercoaster:
Das soll ein
zweiter Teil sein?

Rollercoaster Tycoon 2 ist wie ein „Best of“-Album der Rolling Stones, auf dem zwei, drei zusätzliche Tracks enthalten sind. Wenn Sie ein echter Stones-Fan sind, werden Sie diese CD natürlich selbst dann haben müssen, wenn Sie schon sämtliche Rolling-Stones-Platten im Schrank haben. Doch wer etwas komplett Neues erwartet und dann doch nur wieder „Angie“ beziehungsweise die altbekannte Baumstamm-Wasserrutsche bekommt, wird sehr wahrscheinlich seinen Euros hinterherweinen. Mittlerweile gleicht sich sogar die über drei Jahre alte **Rollercoaster**-Optik den Rolling Stones an. Das Spielprinzip indes ist immer noch eine Schau – man kann nicht aufhören, bis auch die allerletzte Parzelle mit Loopings voll gepflastert wurde. Es motiviert ungemein, wenn Hunderte von Gästen anstehen, um sich von der selbst gebauten Anlage durchrütteln zu lassen. Achterbahnfans, die den Vorgänger ignoriert haben, erwartet mit **Rollercoaster Tycoon 2** eines der fesselndsten und originellsten Aufbauispiele überhaupt. Und auch wenn der Szenario-Editor keinen Preis für Benutzerfreundlichkeit abräumt, so dürfte er zumindest für einen nicht versiegenden Quell an frischen Szenarien sorgen.

TUNNELBLICK

Streckenteile und Fußwege können wie bisher auch unterirdisch verlegt werden.



FRUCHTIG Erstaunlich, was in wenigen Spieljahren auf dieser verlassenen Obstplantage entstanden ist.

TESTURTEIL ROLLERCOASTER TYCOON 2

ENTWICKLER
Chris Sawyer

ANBIETER
Infogrames

PREIS
Ca. € 50,-

TERMIN
Erhältlich

USK
Ohne

SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Ansteigend

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☐ Test, ummöglich ☐ Akzeptabel ☐ Optimal

Prozessor in Megahertz:
300 1000 2000

Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

☒ Macht süchtig
☒ Tolle Atmosphäre
☒ Detail-Verbesserungen
☒ Zu wenige Neuerungen
☒ Endgültig veraltete Grafik

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 60%

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 78%

STEUERUNG ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 85%

ATMOSPHÄRE ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 83%

SPIELDESIGN ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 81%

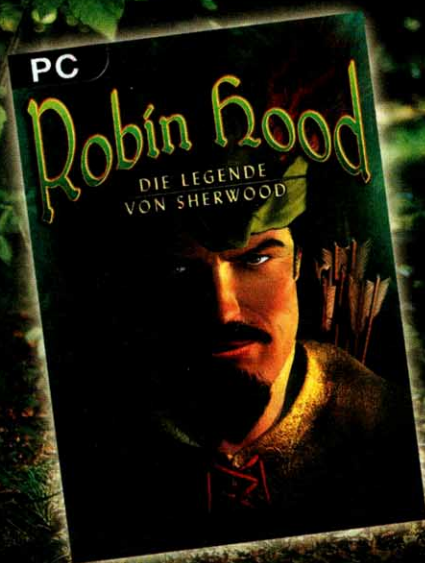
MEHRSPIELER ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **ZOO TYCOON** mochten.

79

DER KLUGE TAKTIKER...

Ab jetzt
geb' ich hier die
Commandos!



**Der neue Echtzeit-
Taktik-Hit von den
„Desperados“-Machern!**

www.robinhood-game.com

Release: 15.11.2002



© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by Spellbound Studios.

 **wanadoo**

STILLEGESTANDEN Formationen sind zwar schick und effektiv, zehren aber auch an der Rechenleistung.

American Conquest

Cossacks bot epische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf dem Bildschirm. **American Conquest setzt dieses Prinzip mit doppelt so vielen Einheiten fort.**

Diesmal erobern Sie mit Ihren Truppen jedoch nicht Europa, sondern kämpfen um die Neue Welt: Amerika. Das Spiel deckt die Zeitspanne von 1492 bis 1832 ab und lässt Sie aufseiten von Spaniern, Briten, Franzosen, acht Ureinwohnerstämmen und schließlich der Amerikaner die markantesten Ereignisse der Kolonialzeit nachspielen: von der Entdeckung Amerikas über den Siebenjährigen Krieg bis hin zur Boston Tea Party und schließlich dem Unabhängigkeitskrieg.

Die Kampagne selbst gerät zur virtuellen Paukerei. Via Text und Sprachausgabe werden Ihnen die geschichtlichen Zusammenhänge in epischer Länge geschildert. Wer in der Schule geschlafen hat, der kann hier zwar tatsächlich noch etwas lernen, alle anderen werden diese Sequenzen jedoch

überspringen, da sie in ihrer Trockenheit echtem Geschichtsunterricht in nichts nachstehen. Das eigentliche Missions-Briefing fällt dagegen recht knapp aus: In den meisten Missionen müssen Sie eine kleine Basis errichten und Rohstoffe abbauen, um letztendlich mit einer gigantischen Armee indianische Tipis

oder Siedlungen konkurrierender Kolonialmächte niederzubrennen. Zu diesem Zweck zimmern Sie mit Ihren Arbeitern zunächst ein Fort, Wohnhäuser und eine Mühle in die Landschaft. Sobald eine ausreichende Versorgung mit Getreide sichergestellt ist, lassen Sie die Arbeiter förmlich vom

Fließband laufen. Die einen errichten Minen zum Abbau von Stein, Kohle, Eisen und Gold, während die anderen sich um den Basisausbau kümmern und im Fort zu Lanzenträgern, Musketenschützen oder anderen Militäreinheiten ausgebildet werden. Was im Konzept noch

an den Klassiker **Age of Empires** erinnert, weist in der Praxis deutliche Unterschiede auf. So spielt das Ressourcen-Management eine derart untergeordnete Rolle, dass sich die Designer die Frage gefallen lassen müssen, warum es überhaupt implementiert wurde. Ist eine Mine errichtet und besetzt, fließen die Rohstoffe unablässig, so

dass sich nach relativ kurzer Zeit exorbitante Mengen in Ihrem Lager häufen. Auch eine einzige Mühle liefert nach diversen Updates einen Ertrag, mit dem sich Hungersnöte effektiv bekämpfen ließen.

Da nun alle wirtschaftlichen Notbremsen aus dem Weg geräumt sind, führen Sie nacheinander alle verfügbaren Einheiten-Updates durch und packen die ausgebildeten Truppen mithilfe von Offizieren in Formationen unterschiedlicher Größe. Während dieses eigentlichen Aufbauparts des Spiels stürmen Ihre Gegner immer wieder auf Ihre Basis ein. Diese Angriffe wehren Sie ab, indem Sie eigene Truppen als Bürgerwehr in Gebäude schicken, die sich dort verschanzen. Wichtig dabei: Im jeweiligen Gebäude darf im Verteidigungsfall weder produziert noch ausgebildet werden. Ist Ihre Armee schließlich schlagkräftig genug, folgt der Konter. Die unausweichlichen Massenschlachten sind das eigentliche Herzstück von **American Conquest**. Höhenunterschiede im schicken 3D-Terrain spielen dabei eine ebenso entscheidende Rolle wie das Flan-

Eine einzige Mühle liefert nach diversen Updates einen Ertrag, **mit dem sich Hungersnöte effektiv bekämpfen ließen.**



MEINUNG

DAVID BERGMANN



Warum feuern Musketenschützen plötzlich mit Pfeilen, sobald sie indianische Wachtürme besetzen?

American Conquest macht nur im Mehrspielermodus richtig Spaß, denn in der Kampagne fallen zusätzlich zur miesen Gegner-KI die vielen Schönheitsfehler zu sehr ins Gewicht. Warum feuern Musketenschützen plötzlich mit Pfeilen, sobald sie indianische Wachtürme besetzen? Warum muss ich beim Besetzen feindlicher Gebäude meine Einheiten genau abzählen, da ansonsten bei 40 ausgewählten Einheiten alle 40 in ein Gebäude stürmen, in dem nur fünf Personen Platz haben, und 35 wieder herauslaufen? Auf der anderen Seite stehen die detaillierte 3D-Umgebung sowie diverse taktische Feinheiten. So wirkt es sich merklich aus, wenn Sie Höhenunterschiede ausnutzen oder in Formationen angreifen. Vor allem der Kampf gegen menschliche Widersacher macht viel Spaß, denn hier können Sie es in taktisch klug geführten Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten richtig krachen lassen.

kieren gegnerischer Truppen oder die neu hinzugekommenen Moralwerte. Ist die feindliche Basis schließlich in Reichweite, besetzen Sie Gebäude oder eben einfach alles ein.

Zum besonderen Ärgernis gerät dabei die KI der computergesteuerten Widersacher. Die scheren sich nämlich nicht um

taktische Vorteile und schicken ihre Truppen schlichtweg in rauen Mengen ins Verderben. Somit laufen die Einzelspieler-Missionen der Kampagne zum größten Teil nach dem oben geschilderten Schema ab. Hin und wieder gilt es zur Abwechslung, mit einem bestimmten Einheitenkontingent bestimmte

Punkte ausfindig zu machen oder Siedlungen einzunehmen. Wesentlich mehr Spaß macht das Kriegführen da schon gegen menschliche Gegner, die durch die frühzeitige Übernahme von Minen die Versorgung mit Rohstoffen abschnüren und taktische Feinheiten ausnutzen. Bis zu sieben Kontrahenten

können sich im Netzwerk bekriegen oder eine historische Schlacht nachspielen. Wer über einen Internetanschluss verfügt, der darf zusätzlich am „Krieg um Amerika“ teilnehmen, bei dem Sie Ihre Teile des Kontinents verteidigen oder Gegnern ihr Territorium abnehmen. Vorbildlich!

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL

AMERICAN CONQUEST

ENTWICKLER GSC	ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 50,-	TERMIN 08.11.2002
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 5 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 7	Netzwerk: 7 1 Sp./Packung

75

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

400 1000 2000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- +++ Bis zu 16.000 Einheiten
- +++ „Krieg um Amerika“-Modus
- +++ Insgesamt zwölf Völker
- +++ Miese KI
- +++ Diverse Fehler im Detail

GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	76%
ATMOSPÄRE	79%
SPIELEDISIGN	70%
MEHRSPIELER	81%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COSSACKS oder STRONGHOLD: CRUSADER mochten.



www.kmf.de

GOLD GAMES 6



ZEIT, SICH MAL ZU TRENNEN

15 Gründe sprechen dafür:

Die Siedler IV • Gothic • Starlancer • Motocross Madness 2
Rally Championship 2002 • Battle Realms • Silent Hunter II
Rayman M • Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor
Evil Twin • Grandia II • Conflict Zone • Warlords Battlecry II
Der Weg nach El Dorado • Schiene und Strasse

*Unverbindlicher Verkaufspreis: 34,95 Euro

PC
CD

Alle verwendeten Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Microsoft, DirectX und ihre Logos sind Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Ubi Soft
www.ubisoft.de

UVP:
34,95 Euro

Far West

EIGENHEIM

Unsere Ranch ist zwar noch nicht so schick wie die Ponderosa, dafür laufen bei uns noch mehr Rindvieher herum.



Im Westen nichts Neues: Auf den Spuren der Cartwrights führen Sie eine Ranch.

Es ist doch immer das Gleiche! Kaum will sich die gemeine amerikanische Familie eine Existenz als Rinderzüchter aufbauen, tauchen skrupellose Banditen aus dem Wüstensand auf, meucheln Mutter und Vater und lassen das hilflose Einzelkind entkommen. Genau das passiert auch Jack Walton und Sie haben in Far West die Ge-

legenheit, den rachsüchtigen Junior zum erfolgreichsten Kuhlreiter im Wilden Westen zu machen, damit er Vergeltung üben kann – wenn die Zeit dafür reif ist. Doch zunächst erweitern Sie Ihre Ranch, heuern Cowboys und Wolfsjäger an, die auf Ihr Vieh achten, und beziehen aus der nächstgelegenen Stadt Nahrung, Kaffee und Whiskey, um Ihre Marlboro-Männer bei Laune zu halten. Den Großteil der Spielzeit muss der Hobby-Rancher immer wieder die gleichen Arbeiten verrichten: Rinder auf die Weide schicken, auf Nachwuchs warten, diesen Brandmarken und ins Gehege bringen, um ihn schließlich zu verkaufen. Hin und wieder kämpfen Sie mit der Konkurrenz um Weideland oder helfen dem Bürgermeister durch Finanzspritzen beim Aufbau der Wüstenstadt. Innovative Spielidee, die durch wenig Abwechslungsreichtum an Reiz verliert!

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL FAR WEST

ENTWICKLER Greenwood
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 06.11.2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: – 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Tech. unendlich ☒ Unumkehrbar ☒ Akzeptabel ☒ Optional
Prozessor in Megahertz:
600 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Innovative Spielidee
+ Komfortable Steuerung
+ Schmucklose Grafik
+ Einschläferndes Gameplay
+ Kaum Abwechslung

GRAFIK ☒ 75%
SOUND ☒ 70%
STEUERUNG ☒ 78%
ATMOSPHÄRE ☒ 65%
SPIELEDISIGN ☒ 55%
MEHRSPIELER ☒ 64%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DESPERADOS oder SOFTWARE TYCOON mochten.

67

Die Reise nach Nordland



SCHÖNER SIEDELN Im Endlosmodus und einfachsten Schwierigkeitsgrad wird die Reise zur perfekten Feierabend-Entspannung.



ECHT ANTIK In Ruinen finden Sie oft Schatzkisten.

Unter neuem Namen treten **die Cultures-Wikinger** zum dritten Aufbau-Abenteuer an.

Hinter Die Reise nach Nordland verbirgt sich nichts weiter als eine aufpolierte Version des altbekannten Cultures 2. Sie nehmen einen kleinen Wikinger-Stamm unter Ihre Fittiche, bilden die Jungen zu Steinmetzen, Farmern und Töpfern aus, sorgen für Nahrung und Unterkunft, verheiraten Männlein und

Weiblein und sehen die Familie wachsen. Wer das als Siedler-Spieler oder Völker-Fan noch nicht kennt, sollte jetzt zuschlagen: Die Aufbau-Variation von Funatics bleibt auch in der neuen Fassung Sieger im Spielspaß-Vergleich. Wer Cultures 2 schon hat, sollte sich allerdings zweimal überlegen, ob er die Reise nach Nordland antritt. Denn bis

auf frische Missionen und einen Editor wird Veteranen wenig Neues geboten – wenn auch die Einsätze noch spannender, weil kompakter sind als früher. Einsteigern dagegen hat Funatics zwei neue Schwierigkeitsgrade zugestanden. Im niedrigsten leiden Ihre Schützlinge weder Hunger noch müssen sie schlafen, beten oder miteinander quatschen. Das heißt, Sie können einfach vor sich hin siedeln, ohne auf die sonst so quengelige Wikinger Rücksicht nehmen zu müssen.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL DIE REISE NACH NORDLAND

ENTWICKLER Funatics
ANBIETER Halcyon
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 30.10.2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 6
Internet: 6 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Tech. unendlich ☒ Unumkehrbar ☒ Akzeptabel ☒ Optional
Prozessor in Megahertz:
500 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Spannende Missionen
+ Weniger Leerlauf als früher
+ Gut strukturiertes Berufssystem
+ Steuerung teils zu indirekt
+ Ungenügendes Tutorial

GRAFIK ☒ 79%
SOUND ☒ 81%
STEUERUNG ☒ 79%
ATMOSPHÄRE ☒ 81%
SPIELEDISIGN ☒ 80%
MEHRSPIELER ☒ 74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie CULTURES 2 oder DIE SIEDLER 4 mochten.

84

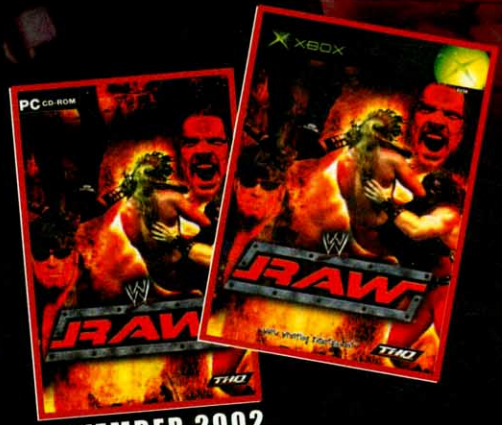


WWE
RAW

TIME TO PLAY THE GAME



PC
CD-ROM



NOVEMBER 2002

The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Used under license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific is TM of JAKKS Pacific, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



VERKEHRSGIGANT Emergency 2 glänzt mit großen, belebten Szenarien.



FLÄCHENBRAND IM FORSTBESTAND Jetzt ist Ihre Feuerwehr gefragt. Ein paar Löschzüge später sieht das Ganze aber schon weniger dramatisch aus.



NAVIGATIONSSYSTEM ZU TEUER? Der raffinierte Schlepper nimmt die „Abkürzung“ durch den Wald.

Emergency 2

Haben Sie sich schon mal geschnitten, **panisch den Notarzt gerufen und darüber beschwert, dass er fünf Minuten gebraucht hat?** Machen Sie es besser!

Berlin, 17:32 Uhr. Ziemlich ruhig für eine Hauptstraße. Erst beim zweiten Hinsehen bemerkt man den Grund: Die Polizei bereitet sich darauf vor, ein besetztes Bankgebäude zu stürmen. Granaten fliegen, die Tür fällt krachend um, Schüsse fallen. Klingt nach einem 3D-Actionspiel, ist es aber nicht. Denn Sie werden wie im Vorgänger als Einsatzleiter tätig. Als solcher haben Sie wirklich eine Menge zu tun: Es gilt nicht nur, Polizei, Feuerwehr und Rettungsdienst zu ko-

ordinieren, wichtig ist auch der richtige Einsatz der anderen Hilfskräfte, ob nun Suchhundeführerin oder Abschleppdienst. Mit diesen Einheiten soll man die unterschiedlichsten Missionen bewältigen, von Waldbränden bis hin zu Massenkarambolagen und Attentaten. Leider haben es die Entwickler versäumt, Anfänger an das sehr komplexe Spiel heranzuführen. Nach dem Tutorial kann man nicht mal die erste Mission problemlos abschließen. Vieles muss man selbst raussuchen.

Beispielsweise wird nirgendwo erwähnt, dass man ein Fluchtauto ähnlich wie Polizei oder Feuerwehr losschicken kann. Ärgerlich ist außerdem die schwache KI der Einheiten, besonders das umständliche Route-Finding der Einheiten. Hat man sich jedoch erstmal eingearbeitet, macht **Emergency 2** durchaus Laune. Ein Plus ist die Optik: Die Zoomfunktion sorgt für Übersicht und die große Umgebung lässt viele Szenarien wie aus dem Leben gegriffen wirken. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Aufwendig, aber spaßig, wenn man Ausdauer und Organisationsgabe mitbringt.

Ich war zunächst überwältigt – so viel zu tun und so wenig Erklärung. Allerdings konnte ich mithilfe der praktischen Tipps die anfänglichen Missionen als Zusatz-Tutorial missbrauchen. Doch selbst nachdem ich mich an die hakelige Steuerung ohne Hotkeys für wichtige Bereiche (zum Beispiel den Abschleppdienst) gewöhnt hatte, wurde **Emergency 2** zwar ganz ordentlich, aber eben auch nicht mehr. Schuld daran sind vor allem die verkorksten Wege der Fahrzeuge, die an die berühmten **Command & Conquer**-Sammeler erinnern. Denn wenn man jeden abfahrenden Rettungstransporter selbst um alle Ecken manövrieren muss, weil er den Weg sonst nicht findet, geht eine Menge Spielspaß verloren. Fans des Vorgängers, die sich daran nicht stören, wird **Emergency 2** trotzdem Spaß machen, schließlich wurde nicht allzu viel verändert. Leider hat es Sixteen Tons versäumt, mehr als nur die Grafik entscheidend zu verbessern.

TESTURTEIL EMERGENCY 2

ENTWICKLER Sixteen Tons	ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 2 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. ungenügend	Akustik	Optimal
Prozessor in Megahertz:	600	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:	64 MB	128 MB	256 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low Cost	Standard	High End
	Standard	High End	Luxus

PRO & CONTRA
+ 25 abwechslungsreiche Missionen
+ Realistische Grafik
+ Hilfreiche Tipps
- Schwerer Einstieg
- Schwache Einheitenintelligenz

GRAFIK	81%
SOUND	69%
STEUERUNG	51%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELEDISIGN	47%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMERGENCY** mochten.

70

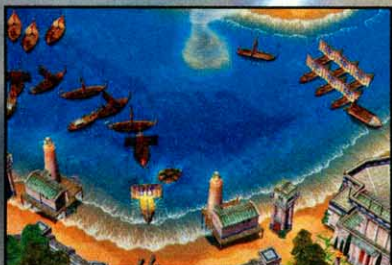
Microsoft
game studios



Götterhämmerung

Ein wahrhaft göttliches Vergnügen!

Die Macher von „Age of Empires“ entführen dich in das Zeitalter der Mythologie. Als Anführer der Ägypter, Griechen oder Wikinger errichtest du ein Reich mit antiken Städten, mächtigen Festungen und geheimnisvollen Tempeln. In den packenden Gefechten stehen dir Götter und mythologische Kreaturen wie Zyklopen, Minotauren oder Skarabäen zur Seite. „Age of Mythology“ ist das ultimative Echtzeit-Strategiespiel – mit göttlicher 3-D-Grafik und grenzenlosem Spielspaß. Seid bereit für diese Herausforderung! www.microsoft.com/germany/ms/games/



AGE
of
MYTHOLOGY

VON DEN MACHERN VON
AGE OF EMPIRES & AGE OF KINGS

Crazy Designer



Sie fanden Die Sims langweilig?
Dann gibt Ihnen Crazy Designer
endgültig den Rest.

Die Konzeptbesprechung zu **Crazy Designer** muss wie folgt abgelaufen sein: „Hey, wir machen ein **Die Sims**, das hat sich super verkauft!“ „Hey, coole Idee! So richtig hip mit Comic-Grafik!“ „Hey, das machen wir!“ Plötzlich stand man vor unüberwindbaren Problemen bei der KI-Programmierung und die anfängliche Euphorie war dahin. So wurde aus dem Produkt kurzerhand eine Simulation für Hobby-Innenarchitekten – inklusive super-crazy Comic-Grafik. Ihr Job ist es, die Wohnungen und Büros von hysterisch hin und her ruckelnden Zombies zu möblieren. Dazu kaufen Sie Tische, ganze Küchen, technisches Gerät und viel Krimskrams – je nachdem, welche Vorlieben und Bedürfnisse Ihre Kundschaft hat. Können Sie diese erfüllen, erfreuen Sie sich an Kommentaren wie „Wenn es duftet, fühle ich mich entspannt“ und fragen sich dann, warum Sie als Innenarchitekt Punktabzüge bekommen, nur weil Ihre Auftraggeber Hunger

haben, sich für das Verrichten eines dringenden Geschäfts entschuldigen oder mal wieder die Tür nicht finden. Ganz einfach: Weil **Crazy Designer** nichts weiter ist als eine schlechte **Die Sims**-Kopie.

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL CRAZY DESIGNER

ENTWICKLER T-Time	ANBIETER Blackstar
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstieiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar; Mittel	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Techn. unmöglich	Akzeptabel	Optimal
Prozessor in Megahertz:	166	1000	2000
Arbeitsspeicher:	64 MB	128 MB	256 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low Cost	Standard	High-End

PRO & CONTRA	
Macht für wenige Minuten Spaß	
Umständliche Steuerung	
Grässliche Animationen	
Miese KI	
Dicke Fehler in der Spiellogik	

GRAFIK	68%
SOUND	65%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	25%
SPIELEDISIGN	10%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **THE PARTNERS** mochten.

32

Battle Realms: Winter of the Wolf



Battle Realms
kränkelte nur
am öden Mis-
sionsdesign -
das Add-on
macht's besser.

Sieben Jahre vor den Ereignissen von **Battle Realms**: Blitze zucken vom Himmel und erschlagen die Kämpfer des Wolf-Clans. Schuld hat mal wieder der finstere Lotus-Clan. Ihre Aufgabe ist es, das Blatt zu wenden: In den elf neuen Einzelspieler-Missionen des Add-ons kämpfen Sie auf der Seite der Wölfe um die Freiheit. Beim Missionsdesign hat man sich an der Genre-Referenz **Warcraft 3** orientiert: weg von simplen „Mach alles platt“-Zielen, hin zu einem komplexeren, dynamischen Ablauf. Zu Beginn steuern Sie beispieelsweise eine Hand voll Einheiten durch verschlungene Gänge eines Höhlensystems, lösen Schalterpuzzles, bringen Gas mit einem gezielten Fackelwurf zur Explosion und öffnen versteckte Türen. Premiere hat der Graber, eine der insgesamt acht neuen Figuren. Der budelt sich auf Knopfdruck in den Boden und kommt an anderer Stelle wieder raus – perfekt für Überraschungsangriffe! Zwar lässt sich das Add-on innerhalb von zwei, drei Tagen durchspielen, ein Kauf lohnt sich aber dennoch: 15 Euro sind die klischeebeladene, aber spannende Story und die abwechslungsreichen Missionen wert.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL BATTLE REALMS

ENTWICKLER Crave	ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 15,-	TERMIN 14. 11. 2002
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstieiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar; drei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Techn. unmöglich	Akzeptabel	Optimal
Prozessor in Megahertz:	500	1000	2000
Arbeitsspeicher:	64 MB	128 MB	256 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low Cost	Standard	High-End

PRO & CONTRA	
Abwechslungsreiche Missionen	
Günstiger Preis	
Viele Zwischensequenzen	
Spielzeit zu kurz	
Rätsel ohne Anspruch	

GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELEDISIGN	85%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLE REALMS** oder **WARCRAFT 3** mochten.

85

000
00
000
A / 40

Der wichtigste Ziel dieses Kampfes ist, die Kommandanten der gegnerischen Armee zu töten. In diesem Kampf ist es besonders wichtig, die Kommandanten zu töten.

INFORMATIONSLUT

Eigentlich eine gute Idee: Bildschirmfotos von den Texteinblendungen machen, um sie lesen zu können.

CHAOS Wenn zwei verfeindete Parteien aufeinander treffen, ist's vorbei mit der Übersichtlichkeit.

Dawn of Empire

Immer dann, wenn man denkt, **es geht nicht mehr schlechter ...**

Dawn of Empire ist kein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel, sondern ein bemerkenswert schlechtes. Nicht nur, dass es grafisch aussieht wie seinerzeit **Starcraft** – damit könnte man leben. Nein, es kommt noch viel schlimmer: Es ist unspielbar. Dialoge zwischen den Figuren werden während des Spiels als Text eingeblendet, der schneller verschwindet, als man ihn lesen

kann. Die Einheiten tanzen lieber wild in der Gegend herum, anstatt zum anvisierten Punkt zu laufen; Engpässe sind ein Garant für Stau und bei Kreuzungen haben die Kämpfer große Mühe, rechts von links zu unterscheiden. Apropos Kämpfer: Deren Porträts am Bildschirmrand vermitteln den Eindruck von jungen, dynamischen Kampfsportexperten. Groß dann die Überraschung,

wenn sich die Einheiten zu Wort melden: „Bin schon unterwegs“ röcheln sie mit einer Stimme, die einem 84-Jährigen gut stehen würde – die Sprecher lernen ihr Handwerk leider noch. Unfreiwillig komisch sind auch die Einsatzbesprechungen vor jeder Mission: Da sitzen dann etliche herausragend schlecht gerenderte Feldherren um einen Tisch herum und führen Pseudo-Taktikgespräche, die so sehr langweilen, dass Sie vor Müdigkeit irgendwann mit dem Kopf auf der Tastatur aufschlagen werden.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL DAWN OF EMPIRE

ENTWICKLER DARTMOOR SOFT
ANBIETER NBG
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erschienen
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. ungenügend Unausbar Akzeptabel Optimal
Prozessor in Megahertz:
300 1.000 2.000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- Unfreiwillig komisch
- Kostet 40 Euro
- Veraltete Grafik
- Katastrophale Wegfindung
- Lächerliche Sprachausgabe

GRAFIK 22%
SOUND 34%
STEUERUNG 63%
ATMOSPHÄRE 21%
SPIELEDISIGN 20%
MEHRSPIELER 20%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARCRAFT** oder **WARCRAFT 3** mochten.

20

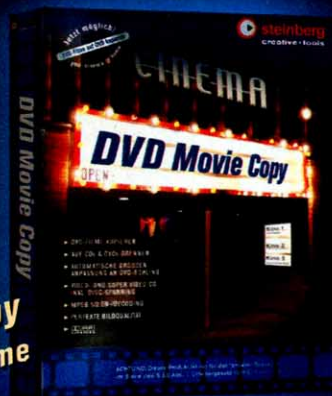


Filmstart? Wann Sie wollen...

Mit DVD Movie Copy können Sie jetzt exzellente Sicherungskopien Ihrer gesamten DVD Favoriten erstellen. Und das in brillanter Bild- und Ton-Qualität. Verwandeln Sie Ihr Zuhause in ein Kino, das Ihnen alles bietet.

Wann immer Sie wollen.

DVD Movie Copy
your cinema@home



steinberg
creative • tools
www.steinberg.de

Erik Zabels Cycling Manager 2



INNOVATIV Die Einführung von Kurven und Steigungen erhöht den Spielspaß enorm.

Von der Lachnummer zum Spiel: Der Cycling Manager macht sich.

Noch letztes Jahr konnte die Vorgängerversion nur ein mitleidiges Lächeln ernten, dieses Jahr findet man eine ernst gemeinte Managementsimulation vor. Als Besitzer eines Radteams hat man hier zum Ziel, ... nun, welches Ziel man hat, weiß man nicht. In Ermangelung eines solchen sorgt man einfach dafür, dass sich die Sponsoren über

gute Rennplatzierungen freuen, die Radler über gutes Material, der Kassenwart über preiswerte Masseure und der Krankengymnast über leere Behandlungsräume. Sollten sich einzelne Fahrer trotz all dieser Mühen nicht dankbar genug zeigen, können sie in einfachen Verhandlungen an andere Teams verkauft werden. Einen Dank (wie etwa Trophäen) für all die Mühen gibt es leider nicht. Hinter der unübersichtlichen Oberfläche verbirgt sich eine komplexe Simulation, die im Gegensatz zum Vorgänger auch während der 180 nachgebildeten Etappen einer Saison etwas zu bieten hat: Die zuvor erarbeitete Strategie kann nun jederzeit verändert werden, das Gruppenverhalten ist endlich beeinflussbar und dank der verbesserten Grafik (es gibt nun Gefälle und sogar Kurven) ist manchmal sogar nachvollziehbar, warum ein Fahrer am Ende seiner Kräfte ist.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL CYCLING MANAGER 2

ENTWICKLER Cyanide Studio
ANBIETER Singularity Soft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Tech. unmöglich ☒ Unzumutbar ☒ Akzeptabel ☒ Optimal
Prozessor in Megahertz:
350 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
☒ Angenehme Jazzmusik
☒ Neu: Kurven
☒ Neu: echte Wirtschaftssimulation
☒ Neu: unübersichtliche Bedienung
☒ Kein Doping möglich

GRAFIK 25%
SOUND 80%
STEUERUNG 50%
ATMOSPHÄRE 40%
SPIELEDISIGN 55%
MEHRSPIELER 43%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie EUROTOUR CYCLING oder CYCLING MANAGER mochten.

43

4-4-2



UNNÖTIG Für jede erdenkliche Position des Balles auf dem Feld lässt sich eine eigene Aufstellung entwerfen.

Reichen neun Länder, 21 Ligen, Originalnamen für einen guten Manager?

Stellen Sie sich mal den Weihnachtsmann vor, wie er sich eines Abends die Wunschzettel aus der Kiste mit Fußballmanager-Wünschen vornimmt. „Das wird sicher langweilig“, denkt sich der gute Santa, und Recht hat er. „Anstoss 4, Fußballmanager 2003, Anstoss 4, Fußballmanager 2003, Anstoss 4

... 4-4-2? Was ist das?“ Hinter 4-4-2 verbirgt sich eine selbst im leichten Modus sehr umfangreiche Simulation. Allein bei der Mannschaftsaufstellung lassen sich für 25 Ballpositionen verschiedene Aufstellungen entwerfen. Unter der extremen Komplexität leidet jedoch die Darstellung, die stellenweise einer farbigen Ex-



AUFLOCKERND Durch Pressekonferenzen kann man sich bei Fans, Vorstand, Öffentlichkeit, Presse und Spielern beliebt oder unbeliebt machen.

cel-Tabelle mit Hintergrundbild ähnelt. Ähnlich unübersichtlich ist die Spieldarstellung ausgefallen, vor lauter wuselnden Spielfiguren verliert man leicht den Überblick. Etwas auflockernd wirken die Zwischensequenzen (Pressekonferenzen, Halbzeitsprachen), bei denen man sich 3D-Modellen aus der Ego-Perspektive gegenüber sieht. Gut ist auch, dass man durch gelungene Konferenzen die Stimmung im Umfeld regulieren kann.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL 4-4-2

ENTWICKLER SCI
ANBIETER SCI
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 2 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4 Netzwerk: -
Internet: - 4 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Tech. unmöglich ☒ Unzumutbar ☒ Akzeptabel ☒ Optimal
Prozessor in Megahertz:
450 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
☒ Original-Spielenamen
☒ Zahlreiche Ligen
☒ Übertriebene Komplexität
☒ Unübersichtliche Spieldarstellung

GRAFIK 61%
SOUND 66%
STEUERUNG 54%
ATMOSPHÄRE 43%
SPIELEDISIGN 38%
MEHRSPIELER 53%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ANSTOSS 3 oder FUSSBALLMANAGER 2002 mochten.

51

Monstrously high performance!

MX440 8X



MX440-VTD8X

- Geforce 4™ MX440-8X GPU
- AGP 8X Interface mit einer Bandbreite von 2,1GB/S
- 275MHz Chiptakt, 512 MHz Speichertakt
- 64MB DDR Speicher in FBGA Bauform mit 3,6ns Zugriffszeit
- Video In, TV-out, DVI-I
- VGA-DVI Adapter
- nView Display Technologie für Multimonitorbetrieb
- Riesen-Software-Paket

AGP8X

MSI Software Paket



Alternate Computerversand GmbH • Fon (0 64 03) 90 50 10 • www.alternate.de
 Atelco Computer Event GmbH • Fon (08 00) 11 44-4 44 • www.atelco.de
 Vobis Microcomputer AG • Fon (01805) 5 90 91 23 (12 Ct/Min.) • www.vobis.de
 PC Spezialist Franchise AG • Fon (05 21) 96 96-2 00 • www.2.pcspezialist.de
 Weitere Bezugsquellen finden Sie auf der MSI-Website!

Treiber, Infos, Datenblätter-melden Sie sich im MSI PORTAL auf der Website von MSI an!



MSI™
MICRO STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

www.msi-computer.de



Pusher

AUFGELÖST

Je mehr Kugeln Sie auf einen Schlag verschwinden lassen, desto mehr Punkte gibt's.



Sie mochten Tetris? Dann schieben Sie mit Pusher eine ruhige Kugel!

Wenn auf einer Spielepackung der Aufdruck „Achtung: Suchtfahr“ prangt, liegt die Vermutung nahe, es handle sich um eine abgedroschene PR-Phrase. Auch **Pusher** wirbt mit dieser Warnung, doch erstaunlicherweise macht das Spiel wirklich suchtgefährlich Spaß.

Ähnlich dem Knobelspiel **Puzzle Bobble** räumen Sie hier verschiedenfarbige Kugeln vom Spielfeld, indem Sie diese mithilfe der Maus zu Kombinationen gleicher Farbe anordnen. Das klingt einfach, wird durch ein Zeitlimit und ein durchdachtes Kombi-System jedoch komplex und fordernd. Um etwas Zeitaufschub zu bekommen, müssen beispielsweise in direkter Folge dreimal rote Kugeln aufgelöst werden.

Wem das Spiel gegen die Zeit zu stressig ist, der kann sich alternativ und in aller Ruhe im zweiten Spielmodus an vorgegebenen Kugel-Puzzles versuchen. **Pusher** dürfte dabei durch seinen stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad Einsteiger motivieren und Profis fordern; ein gelungenes Puzzle-Spiel mit eigenen Ideen, dem im Wesentlichen lediglich ein Multiplayer-Modus fehlt.

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL PUSHER

ENTWICKLER Jowood Vienna
PREIS Ca. € 15,-
USK Ohne
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Tech. umlänglich ☒ Akzeptabel ☒ Optimal
Prozessor in Megahertz:
166 1.000 2.000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- + Angenehmer Schwierigkeitsgrad
- + Intelligentes Kombi-System
- + Eingängiges Spielprinzip
- Fehlender Mehrspielermodus
- Äußerst knapp bemessenes Zeitlimit

GRAFIK ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 45%
SOUND ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 40%
STEUERUNG ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 88%
ATMOSPHÄRE ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 64%
SPIELEDISIGN ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 75%
MEHRSPIELER ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TETRIS WORLDS** oder **PUZZLE BOBBLE** mochten.

72

Colobot

ÜBERWACHUNG

Während des Programmablaufs können die Variablenwerte und der Programmzeiger beobachtet werden.



Wenn Tiberium-Sammler durch die feindliche Basis fahren, **ist Handarbeit angesagt.**

Seit den frühen Siebzigerjahren messen Informatiker ihre Kreativität mittels programmierbarer Kampfroboter. Auf virtuellen Schlachtfeldern kämpfen die nur in puncto Bewaffnung und Fortbewegung standardisierten Programme um den Sieg.

Auch in dem Einzelspielerprogramm **Colobot** werden Robo-

ter programmiert – allerdings gehen deren Aufgaben weit über das Bekämpfen anderer Roboter hinaus. Sämtliche Einheiten eines kompletten Echtzeit-Strategiespiels wollen hier Verhaltensanweisungen bekommen: Welche Aufgaben die Forschungsroboter, Ressourcensammler und Kampfeinheiten in den inhaltlich und grafisch eher

schlichten Missionen haben, wie diese zu erledigen sind, wie sie auf Beschuss reagieren sollen und wie sie Ziele finden und treffen, all das muss ihnen der Spieler beibringen.

Die Programmiersprache ist ein vereinfachtes C++, der ein sehr umfangreiches Tutorial, eine Kontexthilfe und ein Debugger zur Seite stehen. Leider fehlen moderne Programmierkonzepte wie Event-Handler, weshalb das selbst erstellte Programm einen Feindbeschuss nur mit großer Mühe erkennen kann.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL COLOBOT

ENTWICKLER Epsitec
PREIS Ca. € 30,-
USK Ab 12 Jahren
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Tech. umlänglich ☒ Akzeptabel ☒ Optimal
Prozessor in Megahertz:
300 1.000 2.000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- + Gutes Lehrprogramm für C++
- + Zahlreiche Missionen
- + Innovative Spielidee
- + Komplette Programmierumgebung
- Kein Mehrspielermodus

GRAFIK ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 48%
SOUND ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 24%
STEUERUNG ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 75%
ATMOSPHÄRE ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 39%
SPIELEDISIGN ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 84%
MEHRSPIELER ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PASCAL** oder **JAVA** mochten.

71



Sudden Strike 2 Total Victory



FORZA ITALIA In Afrika
kommandieren Sie italienische Panzertruppen.

Das **inoffizielle Add-on** der Total-War-Macher bringt 30 neue Levels.

Wie im Hauptprogramm spielen die meisten der 28 Solo-Scharmützel auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs – mal vor historischem Hintergrund, etwa der Operation Barbarossa, mal vor fiktiver Kulisse. Eine Hand voll Missionen verlässt die gewohnten Schauplätze; so verteidigen Sie im Ersten Weltkrieg aufseiten der Kaiserlich Österreichischen Armee einen Gebirgspass am Isonzo, attackieren mit einer US-Kommandotruppe ein Flugfeld tief im kolumbianischen Dschungel oder befreien Geiseln aus einem Insellager. Egal ob historisch korrekt oder frei erfunden – die Einsätze sind fast alle abwechslungsreicher und aufregender als die „Besiege alle Feinde“-Aufgaben in Sudden Strike 2. Freunde der bombastischer Materialschlachten kommen ebenso auf ihre Kosten wie Taktiker, die mit zwei, drei Paks und zwei Dutzend Soldaten am meisten Spaß haben. Leider sind die Missionsbeschreibungen nicht immer ausreichend, was

umso schwerer wiegt, als die oft in enge Skript-Korsetts gezwungenen Operationen manche alternative Herangehensweise mit einer Niederlage quittieren. Der Mehrspielerfraktion haben die Macher nur zwei Karten spendiert.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL TOTAL VICTORY

ENTWICKLER Intex	ANBIETER Big Ben
PREIS Ca. € 20,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. vernünftig	Abstrakt
Prozessor in Megahertz:		Optimal
Arbeitsspeicher:		
64 MB	128 MB	256 MB
84 MB	128 MB	256 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
Low-Cost	Standard	High-End
		Luxus

PRO & CONTRA	
Einheiteneditor	
Modding-Anleitung	
Viele spannende Solo-Missionen	
Nur zwei Multiplayer-Maps	
Einige Skript-Schwächen	

GRAFIK	59%
SOUND	79%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	50%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **Sudden Strike 2** oder **Close Combat** mochten.

69

RECORDING & SYNTHESIZER

Fon: 0 54 51/9 09-1 90 · Fax: -1 99
E-Mail: pcgames@musik-produktiv.de

**24-Stunden-
Bestell-Hotline:**
0180-50 52 105

nur
12 Cent/
Min.

Der Megaladen

**MUSIK
PRODUKTIV**

Fuggerstr. 6 · 49479 Ibbenbüren
ÖFFNUNGSZEITEN: Mo. - Fr. 10.00 - 18.00 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr · langer Sa. 10.00 - 16.00 Uhr

20.000 Instrumente · 10 Fachabteilungen · über 4000m² Verkaufsfläche

RECORDING & SYNTHESIZER

DJ-EQUIPMENT

Behringer VMX 100 DJ-Mixer	
Best.-Nr.: 9503123	€ 99,-
Korg KA055-Pad Effect/Filterpad	
Best.-Nr.: 9115012	€ 248,-
Kaoss Pad II	
Best.-Nr.: 5102139	€ 444,-
Zoom ST-224 Desktop-Sampler, Smart Media	
Best.-Nr.: 9528003	€ 298,-
Behringer MX-602A Kompaktmixer	
Best.-Nr.: 9503105	€ 69,-
Behringer Eurorack MX-802A	
ULN 8-2Mixer 4MIC-In/ Mixer	
Best.-Nr.: 9503066	€ 99,-

MASTERKEYBOARDS

Evolution Dancestation MK-125	
Keyboard 25 Tasten	
Best.-Nr.: 5127002	€ 80,-
Evolution MK 225 C MIDI-Masterkeyboard	
25 Tasten USB	
Best.-Nr.: 5127009	€ 140,-
Roland Edirol PC-300 USB Keyboard	
Best.-Nr.: 5103210	€ 195,-
Roland Edirol PC 180a Masterkeyboard	
Best.-Nr.: 5103171	€ 148,-
Miditech Midistart , 49Keys/2Wheels/	
SubD/Softw. o. Netzteil	
Best.-Nr.: 5135004	€ 85,-

Native Instruments KONTAKT

Time-Stretching und Resynthese in Echtzeit, graphische Hüllkurven mit bis zu 31 Stufen, integrierter Loop-Editor, virtuell-analoge Filter. KONTAKT enthält eine erstklassige Sample-Library mit mehr als 3 Gigabyte an Sounds in unterschiedlichen Stilen und Kategorien.

Best.-Nr.: 5227015 PC/MAC Hybrid Version

€ 344,-

USB AUDIO-CONTROLLER

Evolution U-Control UC-16, USB	
Controller/16 Pots	
Best.-Nr.: 5127010	€ 119,-
Tascam US-224 USB Controller 24bit	
Stereo I/O	
Best.-Nr.: 9103278	€ 335,-
Edirol UA-1D Audio-Interface Digital I/O	
Best.-Nr.: 9110069	€ 119,-
Edirol UA-1A Audio-Interface Analog I/O	
Best.-Nr.: 9110070	€ 109,-
Edirol UA-3 USB Audio-Interface	
Best.-Nr.: 9110066	€ 189,-
Midiman Audiosport DUO, USB Audio/	
SPDIF 24Bit/96k	
Best.-Nr.: 5303072	€ 369,-

MIDI-INTERFACES

Edirol UM-1s USB-Midi-Interface m.	
Midibuchsen	
Best.-Nr.: 5103232	€ 55,-
Edirol UM-2E USB-Midi-Interface 2 In/Outs	
Best.-Nr.: 5103228	€ 69,-

Edirol UM-4 USB-MIDI-Interface 4xIn/

4xOUT	
Best.-Nr.: 5403251	€ 124,-
MIDI Adapter 15-polig MIDI In/Out, PC-	
Soundcards, Gameport	
Best.-Nr.: 5209043	€ 23,-
Edirol UM-550 5x5 USB Midi-Interface	
Hardware	
Best.-Nr.: 5103243	€ 299,-
Emagic AMT-8 MIDI-Interface 8fach MAC/	
PC USB	
Best.-Nr.: 5201111	€ 422,-

Native Instruments Pro53

PRO-53 - die neue Version

Dritte Generation des virtuell-analogen Synthesizers, eine neue Oszillator-Technologie bringt noch mehr Brillanz und Wärme im Sound. Neue Features: Highpass-Filter-Modus, umkehrbare Filterhüllkurve, neues Design und neue Sounds.

Best.-Nr.: 5202215

€ 179,-



HARDDISKRECORDING

Terratec EWX2496	
Analog I/O Digital I/O opt.	
Best.-Nr.: 5508016	€ 174,-
Terratec DMX 6-Fire (5.1)	
Best.-Nr.: 5508018	€ 239,-
Terratec EWS-88MT 8Kanal	
AD/DA 24/96kHz	
Best.-Nr.: 5508009	€ 355,-
Midiman Delta Audiophile 2496	
PC&Mac/Midi/ST/I/O	
Best.-Nr.: 5303066	€ 215,-

KOPFHÖRER-/VERSTÄRKER

ATC-H5 I-Cool, I-Mac Design, geschlossen	
Best.-Nr.: 9701038	€ 25,-
Audiotechnica ATH-M40	
Best.-Nr.: 9701011	€ 75,-
Sennheiser HD-25 SP	
Best.-Nr.: 9604008	€ 89,-
Sony MDR-V500DJ	
Best.-Nr.: 9613009	€ 111,-
Grapevine by SPL Headamp 4	
Kopfhörerverstärker	
Best.-Nr.: 9524034	€ 198,-
Behringer HA 4600 Powerplay Pro	
Kopfhörerverstärker	
Best.-Nr.: 9503116	€ 125,-

Native Instruments TRAKTOR DJ Studio

Das modulare Konzept von TRAKTOR DJ Studio vereint zwei hochwertige Audio-Player, eine komfortable Playlist-Sektion, einen voll-ständigen DJ-Mixer, zuverlässiges Beat-Matching, digitales Scratching, eine vielseitige Cue-Sektion und phantastische Filter.

Best.-Nr.: 5227007

€ 155,-



Onlineshop:

www.musik-produktiv.com

DVD REMOTE CONTROL



***MULTISTATION
6IN1***



DVD on PS2

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE]

CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]



ACTION

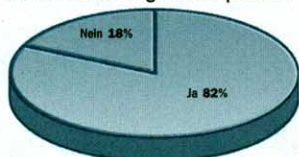
Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Soundeffekte	2,17
Animationen	2,38
Grafik	2,39
Steuerung	2,56
Einstelgerfreundlichkeit	2,59
Kommentare/ Sprachausgabe	2,63
Ausgewogenheit Schwierigkeitsgrad	2,71
Musik	2,77
Innovationen	2,86
Langzeitmotivation	3,03

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Das Ding weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Ding

Am Anfang Freude, am Ende Ernüchterung – so lautet der allgemeine Tenor zum Gruselspiel, das auf John Carpenters Horror-Kultfilm *Das Ding* basiert. Als positiv wurde die spannende und klaustrophobische Atmosphäre empfunden, gepaart mit dem Feature, dass sich eigene Mitstreiter plötzlich gegen einen wenden können, wenn sie infiziert wurden. Das finden viele spannend. Doch am Ende klagen die Leser: *Das Ding* sei nur ein weiterer, recht schnell durchgespielter Shooter ohne Wiedererkennungswert: Die Story werde gewöhnlich, die KI würde versagen und die ungünstig gesetzten Speicherpunkte für Frust sorgen.

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Spannende Atmosphäre
2. Angst- und Vertrauenssystem
3. Schockmomente
4. Gruselige Monster
5. Basiert auf Kult-Film



1. Mängel in der KI
2. Schlechtes Speichersystem
3. Spiel wird schnell langweilig
4. Sinnlose gesciptete Ereignisse
5. Kurze Spieldauer



Die Meinung der PC-Games-Leser:

DENNIS ALBRECHT (26),
BERLIN

„Wer Horror-Spiele mag, ist bei *Das Ding* bestens aufgehoben, auch wenn die gute Story und das Charaktersystem durch den komplett linearen Ablauf verunstatet werden. Alles in allem ist *Das Ding* ein gelungener Horror-Shooter, mit dem man seinen Spaß haben kann, wenn man sich erst einmal an den scriptgesteuerten Ablauf gewöhnt hat.“

RENE CARL (28),
EMDEN

„Allen, die sich gern gruseln und die schon *Aliens vs. Predator 2* gemocht haben, kann ich dieses Spiel empfehlen! Obwohl am Anfang so gut wie keine Monster auftauchen, hat man Angst, dass jeden Moment ein Untier um die Ecke kommt. Fasziniert hat mich der Effekt, dass man nie wusste, ob bereits ein Teammitglied infiziert wurde.“

OLAF DIETRICH (16),
HALLE/SAALE

„Man kann es kaum erwarten, die Story weiterzuspielen. Selbst wenn manche Missionen schwer sind, bleibt man motiviert. Die Gegner-KI hätte besser sein können. Es kommt ab und zu vor, dass einem die NPCs einfach in die Schussbahn laufen. Leider ist auch die Sichtweite nicht optimal, wie zum Beispiel bei *GTA 3*. Aber sonst gibt es nichts zu bemängeln.“

MATTIS HAASE (30),
BIELEFELD

„Besonders die Atmosphäre ist gut gelungen und auch wenn die Geschichte eigentlich nur einen erneuten Schleudergang der Alienthematik liefert, hat sich die Idee, dass jeder ein infizierter Feind sein könnte, richtig gewaschen. Spätestens, nachdem man das erste Mal getäuscht wurde, beginnt man, jedes Verhalten der Soldaten genauestens unter die Lupe zu nehmen.“

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

- | | | | |
|----|-----|-----|---|
| 1 | NEU | 32% | Unreal Tournament 2003
Multiplayer-Shooter Infogrames |
| 2 | - | 26% | Mafia
Action-Adventure Take 2 |
| 3 | NEU | 15% | Battlefield 1942
Multiplayer-Shooter Electronic Arts |
| 4 | ↓ | 8% | GTA 3
Action-Adventure Take 2 |
| 5 | NEU | 6% | Hitman 2: Silent Assassin
Action-Adventure Eidos |
| 6 | ↓ | 5% | Half-Life: Counter-Strike
Ego-Shooter Vivendi Universal |
| 7 | ↓ | 2% | Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Ego-Shooter Activision |
| 8 | ↓ | 2% | Deus Ex
Action-Adventure Eidos |
| 9 | ↓ | 2% | Operation Flashpoint
Taktik-Shooter Codemasters |
| 10 | ↓ | 2% | MoH: Allied Assault
Ego-Shooter Electronic Arts |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Keine Fanfaren und kein Trommelwirbel: No One Lives Forever 2 erscheint still, ganz ohne Hype - und ist trotzdem **besser als der Rest.**

HINTERHÄLTIG Die Munition des Scharfschützengewehrs ist begrenzt - aus gutem Grund: Es ist verdammt effektiv.



No One Lives Forever 2

No One Lives Forever 2 spielt in der Zeit, in der Miniröcke schockten und quietschbunte Tapeten mit geometrischen Mustern als schick galten: den 60er-Jahren. Dementsprechend ist auch der Kleidungsstil von Top-Spionin Cate Archer ausgefallen. Geheimaufträge löst die hübsche Brünette gern „unauffällig“ in hautengen, neonfarbenen Leggings. Zu ihrem Waffenarsenal gehören explodierende Katzen, Bananen und Lachgas. Ihre Gegner sind unter anderem übergewichtige Pantomimen mit weiß geschminktem Gesicht und Streifen-T-Shirt. Zu ihren größten Abenteuern zählt eine Verfolgungsjagd auf einem Dreirad durch einen indischen Bazar. **No One Lives Forever 2** ist fröhliches Action-Kontrastprogramm zu bittersten Genre-Vertretern wie

Medal of Honor: Allied Assault (dt.).

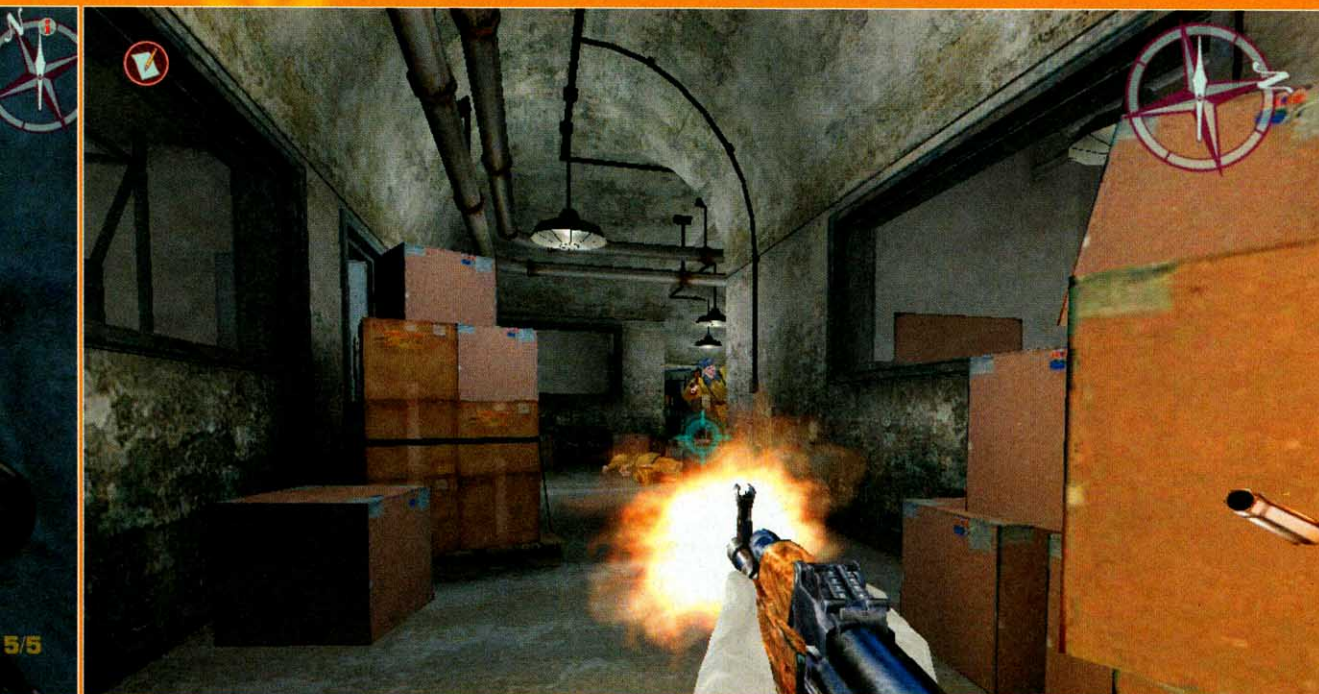
Im Kampf gegen die Verbrecherorganisation H.A.R.M. kommt Cate ganz schön rum: Die USA, die Sowjetunion und Indien sind nur einige der Länder, die Sie in den 16 Kapiteln des Spiels bereisen werden. Den Anfang macht Japan: Zwischen Häusern aus Bambus und Papier, plätschernden Bächen und dem obligatorisch gewordenen Gras, das sich im Wind bewegt, kämpfen Sie gegen Ninjas. Die springen von Dach zu Dach, als wären sie federleicht, suchen Deckung hinter Bäumen und führen Frontalattacken mit Katana-Schwert und jaulendem Kampfschrei aus. Ganz anders die Russen, die sich gelegentlich auf den Boden werfen, die Stellung halten und auf Verstärkung warten, bevor sie in die Offensive

gehen. Abgesehen von der Tatsache, dass die Figuren vereinzelt an Ecken hängen bleiben, ist das Gegnerverhalten in **No One Lives Forever 2** durchgehend glaubwürdig.

Weil die Gegner stets in der Überzahl sind, bei direktem Blickkontakt sofort um Hilfe plärren und Cate nicht viele Treffer verträgt, empfiehlt sich ein Vorgehen auf leisen Sohlen. Bevor Sie jetzt ängstlich schlucken: Der Schleichaspekt wurde im Vergleich zum Vorgänger auf ganzer Linie verbessert und bestraft Unvorsichtige nicht sofort mit einem „Game Over“. In einem indischen Kino stehen Sie beispielsweise vor der Wahl, einen schnarchenden Aufseher per Elektroschocker zu betäuben oder lautlos vorbeizugehen. Stoßen Sie aber nicht die Flaschen um, die am Boden ste-

hen! Das laute Klirren würde die Aufmerksamkeit der Rivalen wecken. Die gehen, sofern Sie sich rasch aus dem Sichtkegel entfernen, erst einmal mit gezückter Kanone auf die Suche, ehe sie wild das Feuer eröffnen. Kommentare wie „Du kannst dich nicht verstecken, du Kapitalistenschwein!“ (eine russische Wache) geben Aufschluss darüber, ob gerade nach Ihnen gefahndet wird. Verstecken können Sie sich natürlich doch. Zum Beispiel in einem dunklen Raum. Wer vorher die Glühlampe abschraubt, hat beste Chancen, unentdeckt zu bleiben. Die Verfolger treten die Tür ein, legen vergeblich den Lichtschalter um und ziehen grummelnd von dannen, während Sie unbemerkt im Schatten kauern.

Freundlicherweise lässt ein Programm die Wahl,



GLAUBWÜRDIGE KI
Viele Gegner suchen hinter Ecken Deckung und beugen sich zum Schießen nur mit dem Oberkörper vor.

Die Waffen der Frau

Das ungewöhnliche Waffenarsenal der Cate Archer.

Bananen

Eignen sich hervorragend, um Verfolger loszuwerden. Schmeißen Sie die gelbe Frucht einfach in die Laufbahn des Widersachers und selbiger wird ausrutschen. Und dann machen Sie, dass Sie wegkommen!



Bärenfalle

Funktioniert ähnlich wie die Banane, nur dass das Opfer mehr Schaden nimmt und nicht mehr vom Fleck kommt. Das Aufstellen der Bärenfalle dauert ein paar Sekunden und sollte sorgfältig geplant werden.



Lachgas

Egal, ob russischer Soldat, Ninja, Pantomime oder sonst wer: Wenn Cate Lachgas anwendet, sind die Opfer hilflos Lachkrämpfen ausgeliefert. Achtung: Die Wirkung ist ansteckend ...



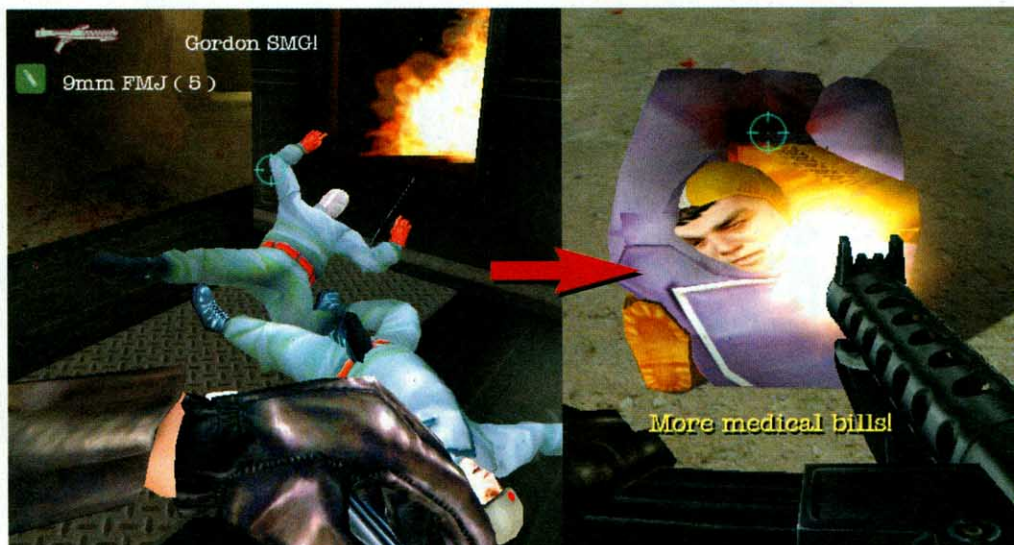
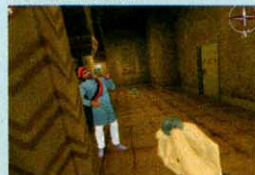
Katze

„Oh, ein süßes, kleines Kätzchen!“ – das ist der Ausruf Ihrer Gegner, wenn sie die mechanische Katze erblicken. Die rollt anschließend in den Feind und sprengt sich selbst mit lautem Getöse in die Luft.



Münze

Wir sind sicher, dass Cate Archer auch mit der Münze töten könnte, wenn sie wollte – im Spiel dient das Geldstück eher zur Ablenkung: Einfach in die gewünschte Richtung schnippen, um Wachen zu irritieren.



VORHER Der Manhandler gehört zu einer fiesen Erfindung, die sich Bösewicht Volkov für Cate Archer ausgedacht hat ...

NACHHER Quadratisch, praktisch, elend: So kommen die Figuren aus dem Manhandler.

WORTKARGE KILLER Französische Pantomimen sind die Handlanger von Pierre, einem der Hauptbösewichter des Spiels.



Vom Schnüffler zum Superspion

Gelöste Zusatzaufträge und gefundene Dokumente belohnt das Spiel mit Skill-Punkten, die sich auf eine Reihe Fähigkeiten verteilen lassen – ganz wie im Rollenspiel. Welche das sind, erfahren Sie hier.

Schleichen

Je mehr Punkte Sie auf Schleichen vergeben, desto weniger Zeit braucht Cate, sich in abgelegenen oder dunklen Orten zu verstecken. Beeinflusst außerdem die Fähigkeit, sich beim Rennen lautlos zu bewegen.

Ausdauer

Erhöht die maximale Anzahl an Lebenspunkten, steigert die Effektivität von Erste-Hilfe-Kästen und verringert den allgemeinen Schaden, den Cate durch Gift, Feuer oder Feindangriffe nimmt.

Tragekapazität

Je höher die Tragekapazität, desto mehr Munition darf Cate mit sich herumschleppen. Erhöht außerdem die Geschwindigkeit, mit der Sie andere Figuren (in der deutschen Version: Rucksäcke) schleppen können.

Rüstung

Unter der Lebenspunkteanzeige steht ein weiterer Balken: die Rüstung. Diese Fähigkeit erhöht die Effektivität von kugelsicheren Westen – und auch deren Quantität.

Waffen

Cate richtet beim Trainieren dieser Fähigkeit generell mehr Schaden an, wenn sie Gegner trifft. Auch wird die Zeit beim Nachladen der Waffen verkürzt.

Schießkunst

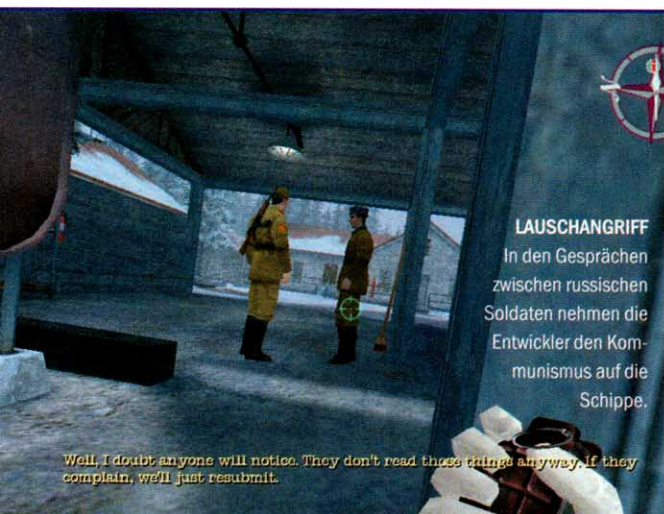
Sorgt dafür, dass Waffen beim Schießen weniger stark verziehen. Beeinflusst zudem die Zielgenauigkeit, wenn Cate im Lauf eine Kanone abfeuert, und verringert den Wackelfaktor bei Scharfschützengewehren.

Gegenstände

Dietrich, Bärenfalle, Schweißgerät – die Wirksamkeit im Umgang mit besagten Geräten wird beschleunigt, wenn Cate Skill-Punkte investiert.

Durchsuchen

Eine extrem nützliche Fähigkeit! Reduziert erstens die Zeit, die Cate braucht, um Gegner oder Schubladen zu durchsuchen, und erhöht zweitens die Chance, dass sie etwas Wertvolles wie beispielsweise Rüstungen findet.



LAUSCHANGRIFF
In den Gesprächen zwischen russischen Soldaten nehmen die Entwickler den Kommunismus auf die Schippe.

Well, I doubt anyone will notice. They don't read those things anyway. If they complain, we'll just resubmit.



DISCO-FEELING
Wenn Kugeln gegen die Lampe am oberen Bildschirmrand schlagen, schwingt selbige im Rhythmus hin und her und flackert.

NOLF 1 VS. NOLF 2

Auf den ersten Blick schaut **NOLF 2** aus wie der Vorgänger. Verbesserungen wurden vor allem im Detail vorgenommen.

Schleichen

Ab jetzt dürfen Sie Cate Archer per Tastatur um Ecken lugen lassen, um Gegner und Überwachungskameras vorher auszumachen. Werden Sie trotzdem erwischt, ist das gar nicht schlimm: Im Gegensatz zum Vorgänger ist das Spiel dann nicht sofort verloren.



Skill-Punkte

Für jedes gefundene Dokument und jedes gelöste Auftragsziel gibt es Skill-Punkte, mit denen sich Cates Fähigkeiten weiter aufstocken lassen. Das ist genug Anreiz, um alle versteckten Bonusgegenstände und optionalen Missionsziele zu lösen.



Grafik

Die Lithtech-Engine ist nicht unbedingt für ihre Grafikpracht bekannt. Trotzdem hat sich im Nachfolger einiges getan: Die neueste Version (Codename Jupiter) besagter Engine zaubert spiegelndes Wasser, bewegte Grashalme und rundere Figuren auf den Monitor.



Bedienung

Brauche ich nun einen Dietrich, das Hacker-Tool oder das Schweißgerät? Wenn Sie vor einem Schloss stehen, müssen Sie in **NOLF 2** nicht mehr alle Gegenstände manuell ausprobieren. Cate wählt automatisch das richtige Utensil – sehr praktisch.



Zwischensequenzen

So spaßig die Zwischensequenzen in Teil 1 auch waren: Manchmal zogen sie sich wie Kaugummi. Das hat sich geändert. Sämtliche Cut-Scenes sind kurz und knackig ausgefallen und kommen schnell zum Punkt, der häufig das Zwerchfell strapaziert.



auch ganz anders vorzugehen: mit gezogener Waffe. Nicht umsonst ist Cate geschult im Umgang mit Ak-47- und Scharfschützengewehren, schallgedämpften Pistolen, Granaten, Schwertern, Raketenwerfern und Giftkapseln. Der Nachteil: Ein lärmender Schuss aus einer Schnellfeuerwaffe löst in Sekundenschnelle Alarm aus. Sobald die Sirene heult, kommen Gegner wie ein biblischer Heuschreckenschwarm aus allen Richtungen angelaufen. Ist die Welle besiegt, verstummt der Lärm allmählich – bis Sie erneut Krach machen. Das Spielchen lässt sich ewig wiederholen, denn niedergestreckte Feinde hinter-

lassen genug Munition. Tatsächlich ist lautloses Vorgehen nicht immer spannend, sondern ein gewaltiger Berg Arbeit: Surrende Überwachungs-

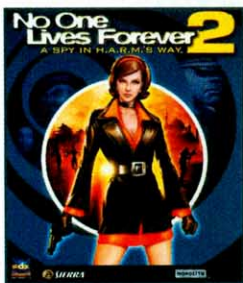
No One Lives Forever 2 ist von vorne bis hinten spannend, abwechslungsreich und humorvoll und steht dem Vorgänger in nichts nach.

kameras schießen Sie mit einer speziellen Munition betriebsunfähig, erledigte Opponenten (die in der deutschen, blutfreien Version zu Rucksäcken mutieren) schaffen Sie per Knopfdruck aus dem Sichtbereich etwaiger Nachzügler.

herrische Stiefmutter, während ein Ninja über fehlende Freizeit klagt, weil er ständig für Attentate eingeteilt wird. Nichts wird in **No One Lives Forever 2** richtig ernst genommen; der Humor zieht sich durchs ganze Spiel. Selbst die Bösewichter,

ein bis auf die Augen eingegipster Volkov im Rollstuhl und Pierre, der kleinwüchsige Meuchelmörder, sind ausnahmslos bizarr gehalten. Kein anderes Action-Spiel hat eine höhere Lacher-pro-Sekunde-Rate: Während der Infiltration eines indischen H.A.R.M.-Hauptquartiers stolpert Cate in eine Falltür, die etliche Meter nach unten führt. Dort stehen drei flauschige Karnickel, die lustig ihre Hasenzähne blecken. Daneben liegt ein Zettel, auf dem geschrieben steht: „Die Lieferung der Todeshasen aus Kanada verzögert sich. Bitte benutzen Sie bis dahin diesen Ersatz.“

Den Titel als Ego-Shooter zu bezeichnen, wäre nicht ganz korrekt: Erstens schießen Sie nicht ausschließlich, zweitens gibt es genügend andere Dinge zu tun. Eine Mission umfasst eine scheinbar langweilige Hausdurchsuchung. Es gilt, sämtliche Schränke,



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 16 Kapitel
- 44 Levels
- Lithtech-Engine
- 14 Waffen
- 10 Agententools
- Kooperativer Multiplayer-Modus
- Rollenspiel-Elemente
- Schleich-Missionen

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	No One Lives Forever, MoH: Allied Assault (dt.)
Entwickler:	Monolith
Vom gleichen Entwickler:	No One Lives Forever, Aliens vs. Predator 2
Publisher:	Vivendi Universal Interactive
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Str.1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	06103-99400
Offizielle Website:	http://www.nolf2.sierra.de
Website des Publishers:	http://www.vivendi-universal-interactive.de
Website des Entwicklers:	http://www.lith.com
Beste Fansite:	http://www.nolf2.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (1,24 Euro/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16
Termin:	18. Oktober 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	DVD-Box: 2 CDs, Handbuch (44 Seiten), Referenzkarte
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20

Im Wettbewerb

GRAFIK

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	No One Lives Forever 2
Detailreichtum Spielwelt	69	79	72
Detailreichtum Objekte	74	87	75
Vielfalt der Spielwelt	76	85	80
Animation der Objekte	81	94	82
Effekte	75	82	80

SOUND

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	No One Lives Forever 2
Musik	84	92	88
Soundeffekte	83	91	89
Stimmen/Kommentar	80	90	91

STEUERUNG

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	No One Lives Forever 2
Bedienungskomfort/Navigation	80	84	83
Präzision der Steuerung	80	90	91
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	90	90

ATMOSPHÄRE

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	No One Lives Forever 2
Spannung/Überraschungen	87	89	90
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	83	87	83
Story/Dialoge/Kommentare	88	88	89
Inszenierung	79	89	88

SPIELEDISIGN

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	No One Lives Forever 2
Komplexität/Spieltiefe	66	60	75
Einsteigerfreundlichkeit	75	78	75
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	69	75
Verhalten der Computergegner	72	88	89
Innovation	75	74	80

MEHRSPIELERMODUS

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	No One Lives Forever 2
Abwechslung der Spielmodi	60	83	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	88	88
Einstellungsmöglichkeiten	65	91	65

TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PCG 09/00	PCG 02/02	PCG 12/02
85 (abgewertet)	86	90

Pro & Contra

- Hübsche Wassereffekte
- Exotische Schauplätze
- Enormer Hardware-Hunger
- Langweilige Texturen
- Häufiges Ruckeln auf schwachen Rechnern

- Witzige Sprachausgabe
- Dynamische Musikuntermalung

- Trotz vieler Gegenstände simpel
- Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur
- Menüsteuerung leicht irreführend

- Viele Überraschungen
- Humorvolle Zwischensequenzen
- Viele geskriptete Ereignisse
- Teilweise quickloadlastig

- Intelligente Gegner
- Faire Schleichmissionen
- Rollenspiel-Elemente dank Skill-System
- Abwechslungsreicher Spielablauf

- Kooperativ-Modus ...
- ... der nicht flüssig läuft.
- Kein Deathmatch
- Wenig Einstellungsmöglichkeiten

WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Gras wiegt sich im Wind, das Wasser spiegelt die Umgebung: tolle neue Grafikverbesserungen.



2 Die Fahrt mit einem Schneemobil bringt Abwechslung in den (grandiosen) Shooter-Alltag.



3 In der Antarktis wartet auf Cate eine böse Überraschung – die Spannung steigt!



4 NOLF 2 bleibt dank abgedrehter Ideen und aberwitzigen Show-downs bis zum Ende spannend.

Leistungs-Check

No One Lives Forever 2

2 bietet dank der neuen Rendering-Software eine verbesserte Grafik. Das fordert allerdings auch einen Tribut. Volle Details sind erst mit Hightech-Rechnern möglich. Besonders effektiv lässt sich die Performance im Spiel verbessern, indem Sie die Schatten reduzieren. Dadurch erhalten Sie einen Leistungszuwachs von bis zu 30 Prozent. Besitzer von Ati-Radeon-Karten werden ausgewaschene Farben und ein leichtes Flimmern erkennen. Dieses Problem soll mit einem kommenden Update von Ati behoben werden.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS?

- Technisch unmöglich
- Unzumutbar
- Akzeptabel
- Optimal

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra			
Geforce256			
Geforce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo 5			
Geforce2 GTS			
Geforce2 Pro			
Geforce2 Ultra			
Geforce3			

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

60:



007
nightfire
007.ea.com

Das ist mehr, als die meisten Menschen in ihrem gesamten Leben erleben.



www.electronicarts.de

[illegible]



AGENTENLEBEN

Ein japanischer Ganove wird ge- und nicht erschossen: mit einem zum Fotoapparat umgebauten Lippenstift.

Schubladen und andere Verstecke nach Beweismitteln zu durchforsten. Das klingt öde, ist aber aufregend, weil die Atmosphäre des heruntergekommenen Gebäudes passend eingefangen wird: Sonnenstrahlen brechen vereinzelt durch schlecht zugenagelte Fenster, sogar winzige Staubpartikel schwirren durch die Luft, während im Wohnzimmer lose Fensterladen im Wind klappern. Ein anderer Auftrag spielt sich in einer indischen Stadt ab, die gerade von Supersoldaten heimgesucht wird. Es herrscht Ausnahmezustand; auf den Straßen wird geschossen und Brände versperren Durchgänge. Cates Aufgabe ist die Ret-

tung von Zivilisten. Dazu scheuchen Sie die Agentin durch verwinkelte Gassen, über den Marktplatz, vorbei an ramponierten Verkaufständen, direkt hinein ins Krisengebiet. Das Feuer, das die Fluchtwege versperrt, löschen Sie mit einem Wassereimer, den Sie jeweils nachfüllen müssen. Das ist gar nicht so einfach, wenn Ihnen dabei die Kugeln um die Ohren fliegen. Der Einsatz in Sibirien ist bombastisch wie James-Bond-Popcorn-Kino: Mit einem Schneemobil schlittern Sie durch eine feindliche Basis, um einen gewaltigen, herrlich unrealistischen Sprung über eine explodierende Brücke zu vollführen – natürlich inklusive Sekun-

den-Countdown. Highlight ist der Kampf in einem Haus, das von einem Wirbelsturm erfasst, durch die Luft getrieben und sukzessive auseinander gerissen wird. Das sind Szenen, die Sie nur in **No One Lives Forever 2** finden werden – einem Spiel, spannend, humorvoll und abwechslungsreich von vorne bis hinten.

In Sachen Multiplayer-Modus beschreiten die Entwickler einen neuen Pfad. Auf traditionelle Spielmodi wie Capture the Flag oder Deathmatch hat man verzichtet, stattdessen gibt es einen Kooperativ-Modus, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig gegen die H.A.R.M.-Bösewichter antreten können – und zwar in recy-

clen Einzelspieler-Levels mit leicht abgewandelten Missionszielen. Teamwork steht dabei an erster Stelle. In Mission 1 ist eines der Auftragsziele die Rettung der verwundeten Cate Archer: Ein Spieler trägt die Agentin über den Schultern, der andere gibt Rückendeckung. Spaß macht der Mehrspielermodus allerdings nur im Netzwerk; über das Internet gibt es trotz schneller Verbindung starke Verzögerungen. Herzstück ist klar die Einzelspieler-Kampagne – und in dieser Hinsicht punktet **No One Lives Forever 2** in allen Belangen. THOMAS WEISS

MEINUNG HARALD WAGNER



Cate, im Alter verlierst du an Charme!

Oh Cate! Du Ikone der 60er-Jahre! In deinen jungen Jahren wusstest du noch nicht, was du wolltest. Mal hast du mich dazu gezwungen, ein wenig zu schleichen, dann musste ich wieder schießen. Aber jetzt? Jetzt schenkst du mir die so genannte spielerische Freiheit und ich darf machen, was ich will. Was letztendlich bedeutet, dass ich (abgesehen von dem indischen Wohngebiet) jeden Level in Schutt und Asche lege. Warum sollte ich es mir auch unnötig schwer machen? Deswegen meide ich all die lustigen Waffen wie die Bärenfalle, die explodierende Katze oder die Bananenschale. Dass **No One Lives Forever 2** dennoch einer der besten Ego-Shooter des Jahres ist, liegt vor allem an der humorvollen Hintergrundgeschichte, die in Videos, Briefen und Gesprächen jedes Klischee rund um britische Agenten, die 60er-Jahre und den kalten Krieg auf den Arm nimmt.

MEINUNG THOMAS WEISS



Cate Archer hat den Bogen raus.

Selten habe ich so abgedrehte und spannende Abenteuer- und überlebt wie mit Cate Archer: Die rasante Fahrt auf einem Schneemobil über rutschige Hügel Sibiriens, die aberwitzige Verfolgungsjagd auf einem Dreirad, die Wassereimer-Rettungsaktion auf einem indischen Bazar – **No One Lives Forever 2** ist bis zum Anschlag voll gestopft mit amüsanten Ideen, die man in keinem anderen Ego-Shooter findet. Verwunderlich dagegen finde ich die hohen Hardware-Anforderungen; vor allem in Anbetracht der langweiligen Texturen, die sich häufig aus schwammigen Farbmassen zusammensetzen. Warum läuft **No One Lives Forever 2** nur auf High-End-Rechnern mit teurer Geforce4-Grafikkarte wirklich ruckelfrei? Am spiegelnden Wasser (neu) und den realistischen Grashalmen (auch neu), die sich im Wind biegen, kann's ja wohl nicht ausschließlich liegen ...

TESTURTEIL NO ONE LIVES FOREVER 2

ENTWICKLER Monolith	ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstieger, Fortgeschrittene, Profis	SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 4	Netzwerk: 4 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. unzulänglich	Unzulänglich	Akzeptabel	Optimal
Prozessor in Megahertz:	800	1000	2000	
Arbeitsspeicher:	64 MB	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-End	Standard	High-End	Luxus

PRO & CONTRA
- Abwechslungsreicher Spielablauf - Cate Archer - Spannende Schleichmissionen - Witzige Zwischensequenzen - Grafik unspektakulär

GRAFIK	79%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELEDISIGN	90%
MEHRSPIELER	63%

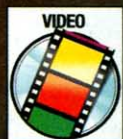
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NOLF 1** oder **MOH: ALLIED ASSAULT (DT.)** mochten.

➔ HEI\$\$: DIE\$\$ \$PIEL GIBT'\$ AUCH FÜR LAU.

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien Mehr dazu ab Seite 50 oder unter <http://abo.pcgames.de>

Games

DUELL IM ZUG Berg Stein (nein, der Name ist kein Witz) ist blass heute. Die Figuren wirken im Allgemeinen wie Zombies.



Iron Storm

Endlosschleife Iron Storm: **angreifen, sterben, Quickload.** Angreifen, sterben, Quickload. Angreifen, sterb... na, Sie wissen schon.



HINTERHALTE Wo die Gegner sind, fragen Sie sich? Die sind schon da, nur: Man sieht sie nicht. Viel Spaß beim Sterben.

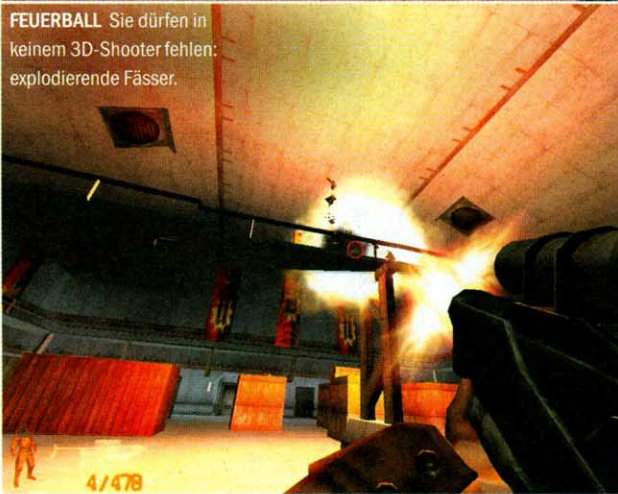
Ein Schützengraben. Um Sie herum dröhnt Artilleriefeuer, Einschläge erschüttern den Boden und schleudern Dreck durch die Luft. Dann brüllt Ihr Vorgesetzter die verhängnisvollen Worte: „Geh nach oben und mach die Scharfschützen fertig, damit wir losschlagen können!“ In diesem Moment werden Sie froh sein, dass es sich nur um ein Computerspiel handelt. Die Anweisung ist nämlich ein sicheres Todesurteil: Kaum stecken Sie Ihren Kopf ängstlich einen Millimeter über die Abgrenzung, ertönt ein Geräusch, als würde man eine Apfelsine zerquetschen – Game Over. Was bleibt, ist die Quickload-Taste. Vorhang auf für den Murmeltiertag im Schützengraben: Sie werden stehend erschossen, rennend, kriechend, lautlos scharfschleichend. Und zwar so lange, bis die übermenschliche

KI einen Fehler macht. Den Quickload-Button legen Sie am besten auf die linke Maustaste. **Iron Storm** ist ein wundervolles Beispiel für Spieldesign, wie man es NICHT machen soll. Als Soldat James Anderson (warum nicht gleich John Smith?) kämpfen Sie auf der Seite der Guten gegen die Bösen in einem Krieg, der bereits 60 Jahre andauert. Dementersprechend ramponiert sind die Umgebungen, die Sie in insgesamt sechs Levels besuchen: kilometerlange, halb eingebrochene Tunnelgangsysteme, die Ruinen des kleinen Orts Wolfenbürg, eine Forschungsstation der Deutschen, einen fahrenden Zug, Berlin. Ihr Rambo beherrscht den Umgang mit mehreren Waffen, die er nach dem Aufsammeln auf seinem Rücken stapelt, darunter ein Schnellfeuer- und ein Scharfschützengewehr, eine Schrotflinte und diverse Granaten.



ANGRIFF Der Herr links gehört zu uns. Er ist so nett und hilft, ein gegnerisches Lager zu stürmen. Wir warten derweil hinten!

FEUERBALL Sie dürfen in keinem 3D-Shooter fehlen: explodierende Fässer.



ERSTE STUNDE: WAFKENSCHULE Eine Gesamtschule haben die bösen deutschen Krauts in ein Hauptquartier umfunktioniert. Zeit, das zu ändern.

Gespielt wird theoretisch entweder aus der Verfolger- oder der Ego-Perspektive, praktisch und aus Gründen der Übersichtlichkeit aber besser aus Letzterer. Als Fadenkreuz dient sonst ein roter Pixel, der in der Hitze des Gefechts gerne untergeht, wild hin- und her springt und sowieso nie das macht, was man eigentlich will. Nur in der First-Person-Ansicht bleibt die Zielvorrichtung konstant sichtbar und steuerbar.

Auffallend ist die beklemmend düstere Umgebungsgrafik: In Wolfenbüttel ragen die Überreste zerbombter Gebäude bedrohlich in den Himmel, der eine depressiv graue Färbung aufweist. Im Zug-Level, der nachts abläuft, spendet nur eine Taschenlampe karges Licht. Das ist atmosphärisch dicht und steht im krassen Kontrast zum Erscheinungsbild der Spielfiguren. Die schauen aus wie hastig zusammengeschusterte Puppen und ihre Bewe-

gungen haben die Anmut von Marionetten. Viel zweifelhafte Mühe haben sich die Entwickler dafür bei den Todesanimationen gegeben: Körper werden durch die Luft geschleudert und Blutfontänen spritzen meterhoch – Liebe zum Detail am falschen Ende. **Iron Storm** ist deswegen nicht mehr als ein inhaltsarmer, überbrutaler Ego-Shooter, der sich aufgrund des unausgewogenen Schwierigkeitsgrads selber das Genick bricht. Weggelassen! THOMAS WEISS

MEINUNG THOMAS WEISS



„Krieg kann man nicht spielen.“ Stimmt in diesem Fall, weil: zu schwer.

Beklemmend zu Beginn der Gang durch einen Schützengraben, während es oben kracht, Geschosse einschlagen und der Bildschirm unter lautem Getöse erzittert – das ist cooles Mittendrin-Gefühl. Die Ernüchterung folgt später beim ersten Aufeinandertreffen mit den Gegnern: Die schießen, während sie irgendwo versteckt unter den Trümmern zerbombter Gebäude hocken, mit beängstigender Genauigkeit – und der Spieler hat keine Chance, weil er nichts sieht und nichts hört und sich der Energiebalken nach nur wenigen Treffern sofort genull bewegt – das „Game Over“ ist allgegenwärtiger Bestandteil von **Iron Storm**. In keinem anderen Spiel habe ich so oft die Quickload- und Save-Taste frequentieren müssen. Und um es mal ohne Umschweife zu sagen: Ich habe die Schnauze voll und spiele lieber weiter **No One Lives Forever 2**! Sollten Sie auch tun.

TESTURTEIL IRON STORM

ENTWICKLER 4X Studios	ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 16	Netzwerk: 16 1 Sp./Packung

TESTCENTER	☒ Tech. unmöglich	☒ Unzumutbar	☒ Akzeptabel	☒ Optional
Prozessor in Megahertz:				
6001.0002.000				
Arbeitsspeicher:				
64 MB128 MB256 MB512 MB				
Grafik-Chip-Klassen:				
Low-CostStandardHigh-EndLuxus				

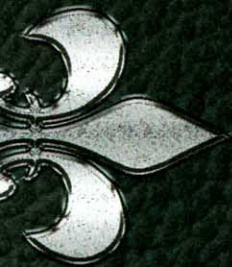
PRO & CONTRA

- ++ Toller Sound
- ++ Beklemmend düstere Grafik
- Figuren wirken wie Zombies
- Schwierigkeitsgrad zu hoch
- Übertriebene Gewalteinflüsse

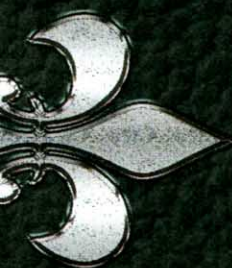
GRAFIK	69%
SOUND	76%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	54%

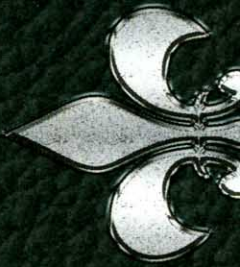
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOH: ALLIED ASSAULT (DT.)** oder **C&C: RENEGADE** mochten.

56



GOthic II





Der Schläfer ist wieder erwacht!

November 2002

„... der heißeste Kandidat für das beste Rollenspiel des Jahres.“ PC Action

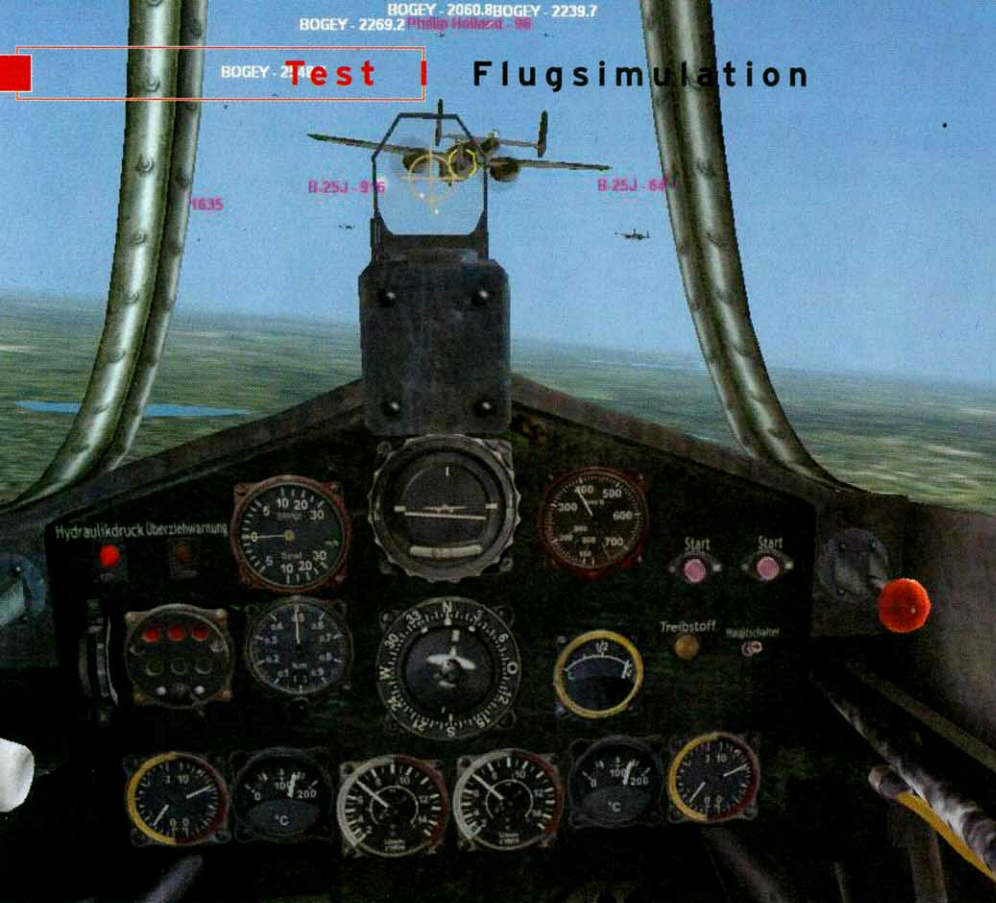
„ Es ist größer, detaillierter, stimmiger. ... im November steht ein Rollenspiel-Highlight in den Händlerregalen.“ PC Games

„ Mein Gott, wie freue ich mich auf dieses Spiel.“ Giga Games

www.gothic2.de



JoWood
Productions



TUCHFÜHLUNG Für sichere Treffer müssen Sie ziemlich nah ran.

CHARAKTERFEST Ihr Pilot verbessert seine Fähigkeiten.

Combat Flight Simulator 3

Sie waren schnell, sie waren tödlich, sie kamen nie zum Einsatz: **Microsoft lässt Geheimwaffen aus dem Zweiten Weltkrieg abheben.**

Auf der Suche nach neuen Impulsen für das siechende Simulationsgenre wurde Microsoft in der Vergangenheit fündig. Genauer gesagt beim Klassiker **Secret Weapons of the Luftwaffe**. Der legte nicht nur die Steuerknüppel von geheimnisumwitterten Prototypen der US Air Force und der Luftwaffe in die Spielerhände, sondern auch die Planung des Feldzugs. Eben das ist auch Ihre Aufgabe, wenn Sie im **Combat Flight Simulator**

3 eine Bomber- oder Jagdstaffel übernehmen. Vom Sommer 1943 an fliegen Sie alle paar Tage einen Einsatz – je nach Vorliebe mal Abfangmissionen, mal Luftunterstützung für Bodentruppen, mal schlicht Aufklärung. Ihr Abschneiden bestimmt den weiteren Kriegsverlauf. Schlagen Sie sich als britischer Pilot besonders gut, kann der Krieg schon 1944 zu Ende sein. Als Deutscher erleben Sie die Invasion von England mit. Nebenbei bauen Sie Ihren Spiel-

charakter vom Grünschnabel zum Fliegerass auf. Luftsiege bringen Prestige, mit dem Sie Ihrer Staffel neue Maschinen kaufen, darunter Standardmodelle wie die FW-190 Würger ebenso wie Exoten wie die Do-355 Pfeil. Erfahrungspunkte lassen Sie im Gefecht Gegner frühzeitig erkennen oder ohne Blackout besonders enge Kurven fliegen. Natürlich stehen auch eine Reihe von Instant-Aufträgen und Mehrspieler-Missionen zur Wahl.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Microsoft gefährdet die Lufthoheit von IL-2 Sturm-
movik in keiner Weise.

Ich bin enttäuscht. Erst entpuppt sich die auf Standbildern so malerische Grafik als unverschämte leistungszehrend, dabei aber wenig spektakulär. Dann leisten sich die Programmierer grobe Schnitzer beim Schadensmodell, einer der Königsdisziplinen im Simulationsgenre. Und schließlich krankt die im Konzept so interessante dynamische Kampagne am ständigen Missions-Einheitsbrei. Bodenangriff reiht sich an Abfangjagd reiht sich an Bodenangriff. Das macht Konkurrent IL-2 Sturm-
movik zwar auch nicht besser, der gewinnt dafür aber klar bei Technik, Optionsvielfalt und Fluggefühl. Wer an der Ostfront schon jeden Flusslauf auswendig kennt, sollte Microsofts **Combat Flight Simulator 3** trotzdem eine Chance geben. Schon alleine, um solche wundervollen Exoten wie die Ho-229 zu erleben.

TESTURTEIL COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

ENTWICKLER	Microsoft	ANBIETER	Microsoft
PREIS	Ca. € 50,-	TERMIN	07.11.2002
USK	Ab 16 Jahren	SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene		
SCHWIERIGKEITSGRAD	Individuell einstellbar		
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16 Internet: 16 1 Sp./Packung		

TESTCENTER	Tech. ungenügend	Akzeptabel
	Unzureichend	Optimal
Prozessor in Megahertz:		
5001.0002.000		
Arbeitsspeicher:		
64 MB128 MB256 MB512 MB		
Grafik-Chip-Klassen:		
Low-CostStandardHigh EndLuxus		

PRO & CONTRA

- + Exotische Flugzeuge
- + Kampagne kurzfristig motivierend
- Schadensmodell unzureichend
- Missionen auf Dauer eintönig
- Grafik sehr hardwarehungrig

GRAFIK	76%
SOUND	84%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	44%
SPIELEDISIGN	69%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2** oder **IL-2 STURMOVIK** mochten.

70

Aquanox 2TM

REVELATION



30 packende Missionen



photorealistische Welt



High End 3D Grafik

2113 - Ein Forscher stößt an der Küste Schottlands auf ein schreckliches Geheimnis
2160 - Im Feuer einer Katastrophe geht das Wissen um die Entdeckung verloren
2504 - In der Tiefsee spüren Piraten die 'Bücher der Offenbarung' auf

**2666 - DIE JAGD BEGINNT.
DAS ABENTEUER HAT DICH GEFUNDEN!**

Du bist William Drake, ein junger Abenteurer der seinen eigenen Weg gehen will. Freund oder Feind - wem kannst Du trauen?
Du findest dich mitten in einer gefährlichen Schatzjagd wieder. Stück für Stück bringst Du die Teile des Puzzles zusammen:
Mystische Vergangenheit, Sagen und Prophezeiungen vereinen sich in der Tiefsee und entfesseln einen Sturm der Gewalt!



Ghost Recon: Island Thunder

ABGESETZT Auffälligste Neuerung sind die Intros und Outros, die in Spielgrafik dargestellt werden.



Schon mal Urlaub auf Kuba gemacht? Wenn nicht, können Sie das hier nachholen.

Kuba im Jahr 2009: Nach Fidel Castros Tod soll der nächste Staatspräsident per demokratischer Wahl ermittelt werden, doch militante Gruppen und hiesige Drogenbarone wollen das verhindern. Damit das Urlaubsparadies nicht aus den Katalogen von Neckermann und Co. gestrichen werden muss, startet Weltpolizist USA die Operation Island Thunder und schickt Sie und Ihre Elitetruppe Ghosts auf die Insel.

Island Thunder ist nach Desert Siege bereits das zweite Add-on zum Taktik-Shooter Ghost Recon. Mit acht Einzelspieler- und fünf Mehrspielerkarten, zwölf Waffen sowie zwei Mehrspielermodi wird allerdings nur das Mindeste geboten, was man von einer knapp 30 Euro teuren Erweiterung erwarten kann. Neu sind die Intros und Outros, in denen die Ghosts per Hubschrauber ein- oder ausgeflogen werden. Auch das Spielprinzip wirkt etwas angestaubt: Zum nächsten Wegpunkt laufen, Gegner sehen (oder auch nicht),

sterben, Spielstand laden und ebenjenes Gegner erledigen macht ein Jahr nach der Veröffentlichung des Hauptprogramms nicht mehr ganz so viel Spaß. Nur für absolute Ghost Recon-Fans.

DIRK GOODING

TESTURTEIL ISLAND THUNDER

ENTWICKLER Red Storm	ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 29,-	TERMIN November 2002
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 32	Netzwerk: 32 1 Sp./Packung

TESTCENTER	☐ Tech. unmöglich ☐ Unzumutbar ☐ Akzeptabel ☐ Optimal
Prozessor in Megahertz:	
Arbeitsspeicher:	
Grafik-Chip-Klassen:	
Low-Cost	Standard
High-End	Luxus

PRO & CONTRA	
☒ Gute Team-KI	
☒ Spezialisten/Rollenspiel-Elemente	
☒ Interessante Missionen	
☒ Hoher Schwierigkeitsgrad	
☒ Schlechte Gegner-KI	

GRAFIK	80%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHERE	81%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie GHOST RECON oder das Add-on DESERT SIEGE mochten.

78

Red Shark

Wenn Sie eine Zeitmaschine hätten, würden Sie die Vergangenheit nur geringfügig ändern?

Man könnte mit Erfolgsgarantie an der Börse spekulieren, aus Daikatana ein gutes Spiel machen oder den Weltfrieden sichern. So viel Fantasie hat die russische Regierung des Jahres 2011 leider nicht. Stattdessen schickt sie den Kampfhubschrauber KA-50 in das Jahr 1940, wo er Verluste der Sowjetarmee vermeiden soll. Dass bei der Gelegenheit nicht das Nazi-Regime beendet oder die Herstellung deutscher Panzer verhindert wird, ist wohl dem russischen Wodka zuzuschreiben.

Der Spieler jedenfalls ist der Pilot dieses KA-50, der in 15 sehr ähnlichen Missionen unzählige Panzer und Fallschirmjäger bekämpfen muss. Dazu stehen ihm jeweils 60 un gelenkte und 18 gelenkte Raketen zur Verfügung, außerdem ein unbegrenzter Vorrat MG-Munition. Dank der überlegenen Feuerkraft kann man mühelos ganze Armeen vernichten – da aber die Luftabwehr schon mit wenigen Treffern dem Einsatz ein Ende bereitet, muss man die Nähe der Gegner meiden. So kommt es, dass man den in 3D-Shooter-Manier zu steuernden Helikopter auf entfernte, pixelgroße Gegner ausrichtet und von den attraktiven Grafikeffekten nichts zu sehen bekommt.

HARALD WAGNER



STRALEND SCHÖN
Nur in selbstmörderischer Nähe kann man diese Grafik genießen.



WINZIG KLEIN Und so sieht die gleiche Szene aus, wenn man das Spiel gewinnen will.

TESTURTEIL RED SHARK

ENTWICKLER G5 Software	ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	☐ Tech. unmöglich ☐ Unzumutbar ☐ Akzeptabel ☐ Optimal
Prozessor in Megahertz:	
Arbeitsspeicher:	
Grafik-Chip-Klassen:	
Low-Cost	Standard
High-End	Luxus

PRO & CONTRA	
☒ Schnelle, nette Grafik	
☒ Dramatische Musik von Wagner	
☒ Zu einfache Steuerung	
☒ Eintöniger Missionsablauf	
☒ Wenig Action	

GRAFIK	78%
SOUND	82%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHERE	34%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COMANCHE 4 oder HELI HEROES mochten.

47

ForTune

PC-Gehäuse

AVANCE z.B. B031	weiss o. schwarz	ab € 59,-
CHIEFTEC z.B. TX10-Serie	diverse Farben	ab € 79,-
LIAN-LI z.B. PC-50	Aluminium, silber	ab € 119,-
THERMALTAKE z.B. 5000+	schwarz	ab € 139,-

alle Gehäusepreise verstehen sich ohne Netzteil



CPU-Kühler

ALPHA 8045 Silent	bis XP 1900+	23 dB(A)	€ 64,-
ARCTIC COOLING Super Silent Pro	bis XP 2600+	20 dB(A)	€ 29,-
EKL Silencium T21+	bis XP 2100+	27 dB(A)	€ 59,-
SWIFTECH MCX 462 Standard	bis XP 1900+	29 dB(A)	€ 89,-
THERMALTAKE Volcano 9	bis XP 2600+	17-48 dB(A)	€ 39,-
ZALMAN CNPS 5100 CU	bis XP 2300+	20-36 dB(A)	€ 64,-



Airflowkabel

U-100	grau	45/60/90 cm	ab € 9,90
U-133	schwarz	45/60/90 cm	ab € 11,90
U-133	silber	45/60/90 cm	ab € 13,90
U-133 + Power-Anschlüsse	schwarz	45/60/90 cm	ab € 14,90
U-133 + Neon-String	silber	45/60/90 cm	ab € 19,90
Floppykabel rund	schwarz	75 cm	€ 5,90
Floppykabel rund	silber	75 cm	€ 7,90



Netzwerkkabel

RJ-45 Premium Patchkabel: (in verschiedenen Farben erhältlich)	1 m	€ 4,40
	3 m	€ 6,90
	5 m	€ 9,40
	10 m	€ 11,90
	15 m	€ 14,90



LIAN-LI PC-6083A

Aluminium Midi-Tower

- externe Laufwerksschächte: 3x 3,5", 4x 5,25"
- interne Laufwerksschächte: 5x 3,5"
- 4 Gehäuselüfter, 4x USB
- silbernes Aluminiumgehäuse, ATX
- blaue Leuchtdioden in der Frontblende

€ **219,-**



VOLCANO 9 Cool-Mod Tt Thermaltake

THERMALTAKE CPU-Kühler

- für AMD-Prozessoren bis Athlon™ XP 2600+
- Kühlkörper aus Aluminium mit Kupferkern
- 80x102x80 mm
- 17-48 dB(A)
- je 2 rote und blaue LED's

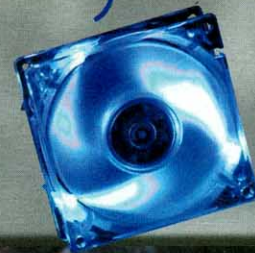
€ **44,-**



SHARKOON Luminous LED Gehäuse-Lüfter

- 80x80x25 mm
- 26 dB(A)
- 3 integrierte blaue Leuchtdioden

€ **14,-**



SHARKOON Luminous

U-133 Rundkabel

- Airflowkabel
- 3 Abgriffe, 40-polig IDE
- 45, 60 oder 90 cm Länge
- integrierter Neon-String für coole Leuchteffekte

ab € **19,90**



ALTERNATE™
COMPUTERVERSAND GMBH

Mehr als 1.000
Produkte für den
POWERUSER auf
www.alternate.de



Bomberfun

Sie sind pyromanisch veranlagt?

Dann spielen Sie Bomberfun.

BUUUUMM! „Argh“, tönt es vom Nachbar-tisch – den Kollegen hat es erwischt. Unterschwellige Schadenfreude kommt auf. Zu schade, dass er eben das Schadens-Power-up eingesammelt hat – seine Bombe war fix zurückgeworfen, er war aber nicht schnell genug hinter der nächsten Ecke. Der Spielablauf ist bei **Bomberfun** simpel: Gegner und Kisten sprengen, um Punkte zu machen und Power-ups einzuheimsen. Leider ist das Spiel gegen den Computergegner anfangs selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zu langwierig, um Anfänger etwas länger zu fesseln. Für erfahrene Bombenleger werden zwar zahlreiche unterschiedli-

che Szenarien (Maya, Atlantis, Standard, Arabisch, Antike) mitgeliefert, die paar enthaltenen Extras sind jedoch zu wenig. Auch die Grafik ist zwar guter Durchschnitt, aber auf die Dauer zu eintönig, unspektakulär und unübersichtlich, so dass sich schnell Langeweile breit macht. Wirklich störend ist die nervtötende Dudel-Musik – glücklicherweise kann man die deaktivieren. Die 20 Euro ist eigentlich nur der Multiplayer-Modus wert. Besonders ab vier Spielern macht **Bomberfun** einige Zeit Spaß. Wer allerdings mehr als etwas Action für drei bis vier Mittagspausen sucht, sollte lieber die Finger von **Bomberfun** lassen. Tipp: Demo testen!

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL BOMBERFUN

ENTWICKLER LightBrain	ANBIETER LightBrain
PREIS Ca. € 20,-	TERMIN 10.2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 8 Internet: -	Netzwerk: 8 8 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. ungenügend	Akzeptabel	Optimal
Prozessor in Megahertz:			
450	1000	2000	
Arbeitsspeicher:			
64 MB	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:			
Low-Cost	Standard	High-End	Luxus

PRO & CONTRA

- ✓ Kurzweilige Action
- ✓ Gute Grafik
- ✗ Keine Langzeitmotivation
- ✗ Nervende Hintergrundmusik
- ✗ keine neuen Ideen

GRAFIK	57%
SOUND	40%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	72%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BOMBERMAN** oder **BOMB BLAST** mochten.

59

Medicopter 117 Vol. 3



NIX REALISMUS So sieht Medicopter 117 aus, wenn man alle Grafikeinstellungen bis zum Anschlag aufdreht: schlecht.

Der Fernseh-Medicopter-117 von RTL hebt zum dritten Mal ab. **Leider.**

Seit geraumer Zeit hat RTL die Angewohnheit, Spiele zu veröffentlichen, die auf TV-Serien beruhen. **Medicopter 117 Vol. 3** ist so ein Fall. Wir sind der Meinung: Hätten die das mal besser gelassen. Der Medicopter mag als seichte Abendunterhaltung im Fernsehen funktionieren, die PC-Umset-

zung aber ist auf ganzer Linie peinlich. Die Grafik, die der Text auf der Packungsrückseite als realistisch anpreist, findet man wahrscheinlich nicht mal mehr mit zwei Promille im Blut hübsch: Endlose, grüne Wiesen erstrecken sich auf dem Spielfeld, vereinzelt tauchen Bäume (wir glauben jedenfalls, dass die zitternden

Pixelhaufen Bäume darstellen sollen) darin auf. Höhepunkt der Langeweile sind die 90 Einsätze direkt aus der Klonfabrik, denn alle spielen sich gleich: minutenlang mit dem Helikopter ins Einsatzgebiet trudeln, Zielperson retten, nach Hause fliegen. Bis man das Rettungsverfahren intus hat, muss man zig Hotkeys einpacken – Spaß ist das nicht, eher Arbeit. „Adrenalin fliegt immer mit“, flunkert der überhebliche Packungstext erneut. Von wegen!

THOMAS WEISS

TESTURTEIL MEDICOPTER 117

ENTWICKLER Interactive Vision	ANBIETER RTL Playtainment
PREIS Ca. € 25,-	TERMIN Erschienen
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. ungenügend	Akzeptabel	Optimal
Prozessor in Megahertz:			
300	1000	2000	
Arbeitsspeicher:			
64 MB	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:			
Low-Cost	Standard	High-End	Luxus

PRO & CONTRA

- ✓ CD taugt als Frisbee-Scheibe
- ✓ Viele Missionen
- ✗ Langweilige Einsätze
- ✗ Überkomplizierte Steuerung
- ✗ Eintönige Grafik

GRAFIK	25%
SOUND	56%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEDICOPTER 117** oder **MEDICOPTER 117 - VOL. 2** mochten.

40

WAR AND PEACE

1796 - 1815

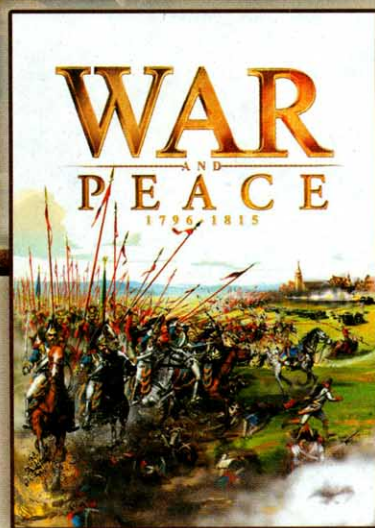


GESCHICHTE WIRD GEMACHT!

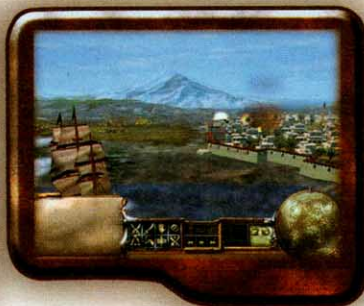
Werden Sie allmächtiger Herrscher einer ganzen Nation und sichern Sie sich Ihren Eintrag in den Geschichtsbüchern des 19. Jahrhunderts!

In dieser historisch genauen 3D-Echtzeitstrategie haben Sie die Schicksale von 6 Nationen in der Zeit von 1796 - 1815 in der Hand!

Ab November 2002



PC
CD
ROM



MICROÏDS

www.microids.com

Im Vertrieb von:

**VIVENDI
UNIVERSAL
PUBLISHING**

DIE MASKE DES KRIEGES

IRONSTORM

1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER...

»Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.«
PC Games (07/02)

»Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend.«
GameStar (05/02)

 wanadoo


4x Studio

 flashpoint

POWERED BY
 gameSpy

www.stormgame.com

PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

DAVID BERGMANN [DB@PCGAMES.DE]

DREI FRAGEN AN
DEN HERSTELLER

MARTIN JOERG SCHWIEZER,
Geschäftsführer
Reaktor Media

PC Games: Welche Science-Fiction-Welten haben *Neocron* inspiriert?

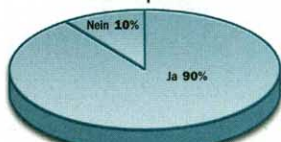
Schwiezer: „Gibt es noch andere Sci-Fi-/Cyberpunk-Welten als *Neocron*? Nein, im Ernst: Die Welt von *Neocron* ist auch von bekannten Genre-Größen – vor allem *Blade Runner* und *Judge Dredd* – inspiriert.“

PC Games: Warum begann die Storyline erst am 01.11., einen Monat nach Verkaufsstart?

Schwiezer: „*Neocron* wird international verzettelt gestartet. In Deutschland war es der 6. September, in England der 25. Oktober, in den USA der 12. November. Da erschien uns der 1. November als guter Kompromiss für alle. Die armen Franzosen bekommen ihr *Neocron* sogar erst im Januar. Die Storyline muss sich auf allen Servern gleichzeitig abspielen, da sich ja sonst Amerikaner oder Engländer leicht auf deutschen Servern über den Verlauf der Story informieren können.“

PC Games: Es ist bereits die Rede von einer kostenlosen Erweiterung der Spielwelt. Was genau enthält dieses Add-on und wann erscheint es?

Schwiezer: In *Beyond Dome of York* wird der Welt von *Neocron* eine komplette neue Stadt – *Dome of York* (kurz DoY) – hinzugefügt und auch das neue Hauptquartier für diverse Fraktionen in *Neocron* sein. DoY und *Neocron* sind ständig in Auseinandersetzungen verwickelt, die Platz für viele interessante Missionen und Schlachten liefern. Ebenfalls neu sind Combat-Mechs. Diese sind zum Teil, wie jetzt schon Panzer und Fahrzeuge, von mehreren Spielern gleichzeitig zu manövrieren. Das Expansion-Pack ist für das erste Quartal 2003 geplant und wird von uns gratis zur Verfügung gestellt.“

Würden Sie *Neocron*
weiterempfehlen?

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Das Online-Rollenspiel *Neocron* ist in einer Cyberpunk-Welt angesiedelt und bietet dem Spieler vielfältigste Möglichkeiten, um seinen Charakter in dieser simulierten Welt zu etablieren. Vom Hacker über den Ingenieur bis hin zum Chirurgen oder Broker – Sie haben die freie Wahl. Wie die meisten Online-Rollenspiele hat jedoch auch *Neocron* aufgrund der enormen Komplexität noch mit vielen Bugs zu kämpfen, die in der Regel aber schnell angegangen werden. Gerade von diesem Service war ein Großteil unserer Leser begeistert. Als größter Kritikpunkt kristallisierte sich der zähe Einstieg heraus.

So bewerten die PC-Games-Leser
(in Schulnoten):

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

- 1. Innovatives Spieldesign**
- 2. Hohe Langzeitmotivation**
- 3. Umfangreiches Charaktersystem**
- 4. Für ein Online-Spiel gute Grafik**
- 5. Gelungene Musik und Effekte**

- 1. Viele Bugs zum Start**
- 2. Wenig einsteigerfreundlich**
- 3. Hölzerne Animationen**
- 4. Langwieriger Anfang**
- 5. Hohe Kosten**

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ANDREE EHRIG (22),
STUDENT AUS DRESDEN

„In Anbetracht der anstehenden Konkurrenz durch *Star Wars Galaxies*, *Sims Online* etc. wird es ziemlich hart werden für *Neocron*. Das Spiel ist nicht innovativ genug, um den übermächtig erscheinenden Spielen Paroli zu bieten. Um ein größeres Stück vom Kuchen abzubekommen, müsste *Neocron* mehr bieten: bessere Grafik, besseren Sound, mehr Inhalt.“

FLORIAN WEBER (27),
STUDENT AUS MÜNCHEN

„Man wird den Eindruck nicht los, dass etwas mehr Beta-Testing dem Spiel gut getan hätte. Die Spielidee ist fantastisch, die Umsetzung hingegen etwas dürrig ... Schade, denn durch die wahre Flut an Bugs und vielen Mängeln im Detail wird aus einem anständigen Spiel, zumindest aus meiner Sicht, eine der großen Enttäuschungen dieses Jahres.“

DANNY WEISER (20),
KAUFMANN AUS FRANKFURT

„*Neocron* ist einfach eine runde Sache – vom spielerischen Support des Entwicklerteams über die Storyline bis zum Wirtschaftssystem. *Neocron* ist derzeit eine reine Basis, auf welcher viele Dinge aufgebaut werden können. Reaktor hat Elemente aus vielen bisherigen Games und Filmen entnommen und in ihrer Welt sinnvoll eingesetzt. Ich bin begeistert!“

MARK COLDITZ (24),
STUDENT AUS HAMBURG

„*Neocron* bringt wirklich neue, erfrischende Ideen in das inzwischen eingefahrene MMORPG-Einerlei. Die fesselnde Atmosphäre macht es dem Spieler leicht, in die Welt einzutauchen und sich mit dem Charakter zu identifizieren. Begeistert bin ich vom Support. Hier können sich die „Großen“ eine Scheibe abschneiden.“

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

- | | | |
|----|---------|--|
| 1 | NEU 23% | Morrowind (dt.)
Rollenspiel Ubi Soft |
| 2 | 19% | Diablo 2: LoD
Action-Rollenspiel Vivendi |
| 3 | 13% | Baldur's Gate 2
Rollenspiel Virgin Interactive |
| 4 | 11% | Morrowind
Rollenspiel Ubi Soft |
| 5 | 10% | Gothic
Rollenspiel Shoebox |
| 6 | 9% | Neverwinter Nights
Rollenspiel Infogrames |
| 7 | 8% | Neocron
Online-Rollenspiel Reaktor |
| 8 | 5% | Dungeon Siege 2
Action-Rollenspiel Microsoft |
| 9 | 3% | Dark Age of Camelot
Online-Rollenspiel Wadadoo |
| 10 | 2% | Arx Fatalis
Rollenspiel Jowood |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Ring 2



BADESPASS Vor opulenter Weltraumkulisse begegnen Sie den sexy Rheinfrauen.



HAUTE COUTURE Die Frisur von Nackedei Siegfried ließe selbst Trendsetter David Beckham vor Neid erblassen.



Da, dem es gelungen ist, mich zu bewegen! Ich werde dir mein Geheimnis anvertrauen...

Die Nibelungen-Saga ist zeitlos; das wenigstens meinen Dieter Wedel und die Programmierer von Arxel Tribe.

H. R. GIGER Nein, das ist keine frühe Beta von Aliens vs. Predator, sondern der legendäre Drache.

Während Ersterer Wagners Oper erst kürzlich neu inszeniert in Worms aufgeführt, besann sich Arxel Tribe auf sein 1998 veröffentlichtes Render-Abenteuer **Der Ring des Nibelungen**. Damals durchlebte der Spieler die epische Erzählung um strahlende Helden, tragische Liebschaften und hinterhältige Intrigen aus der Sicht von Alberich, Loge und Siegmund; diesmal schlüpfen Sie in die Haut des prominenteren Drachentöters Siegfried. Der ist zu Beginn sei-

ner schicksalsträchtigen Odyssee noch ein kleiner Knirps mit Punkfrisur, den Sie auf der Suche nach blinkenden Gegenständen mittels Tastatur durch vorberechnete Kulissen scheuchen. Ist ein kombinierbares Objekt gefunden und verstaubt, müssen Sie die Umgebung so lange absuchen, bis ein Symbol am oberen Bildrand auf eine mögliche Aktion hinweist, die Leertaste drücken und sich eine der zahlreichen Videosequenzen ansehen. Dass Held Siegfried nur einen Gegenstand auf

einmal mit sich herumtragen kann, macht die Rätsel nicht eben komplexer – so entlocken die gestellten Aufgaben erfahrenen Abenteurern lediglich ein müdes Lächeln; allenfalls eine Hand voll Schiebe- und Kombinations-Puzzles erfordert kurzzeitig erhöhte Aufmerksamkeit. Zur wahren Geduldsprobe geraten lediglich diverse Action-Adventure-Einlagen, in denen Sie wie Indiana Jones im richtigen Moment an Spieß- oder Feuerfallen vorbeihuschen müssen. DAVID BERGMANN

MEINUNG DAVID BERGMANN



Das Spiel ist allenfalls als interaktiver Edutainment-Titel interessant.

Ring 2 ist eine jener Spielideen, denen man nachtrauern möchte. Die Nibelungen-Saga ist wie geschaffen für ein spannendes Adventure und Philippe Drülllets Sci-Fi-Adaption (die auch hier wieder als Vorlage dient) ebenso interessant wie modern. Leider sind die Rätsel eine wahre Beleidigung für Spieler, die schon Monkey Island besucht oder mit Roger Wilco auf Weltraumtoiletten für klinische Reinheit gesorgt haben – und Gelegenheitsspieler werden sich eher an den Actionsequenzen festbeißen und tausend Tode sterben, als sich durch die Knobelaufgaben gefordert zu fühlen. Ring 2 taugt daher allenfalls als interaktive Nachhilfe, die Wagners Erzählung poppig-modern aufbereitet. Aber in Zeiten der PISA-Studie ist ja selbst das durchaus etwas wert...

TESTURTEIL RING 2: GÖTTERDÄMMERUNG

ENTWICKLER Arxel Tribe	ANBIETER Bigben Interactive
PREIS Ca. € 39,-	TERMIN 29.11.2002
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. unendlich Unzumutbar	Akzeptabel Optional
Prozessor in Megahertz:		
450	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:		
64 MB	128 MB	256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
Low-End	Standard	High-End Luxus

PRO & CONTRA

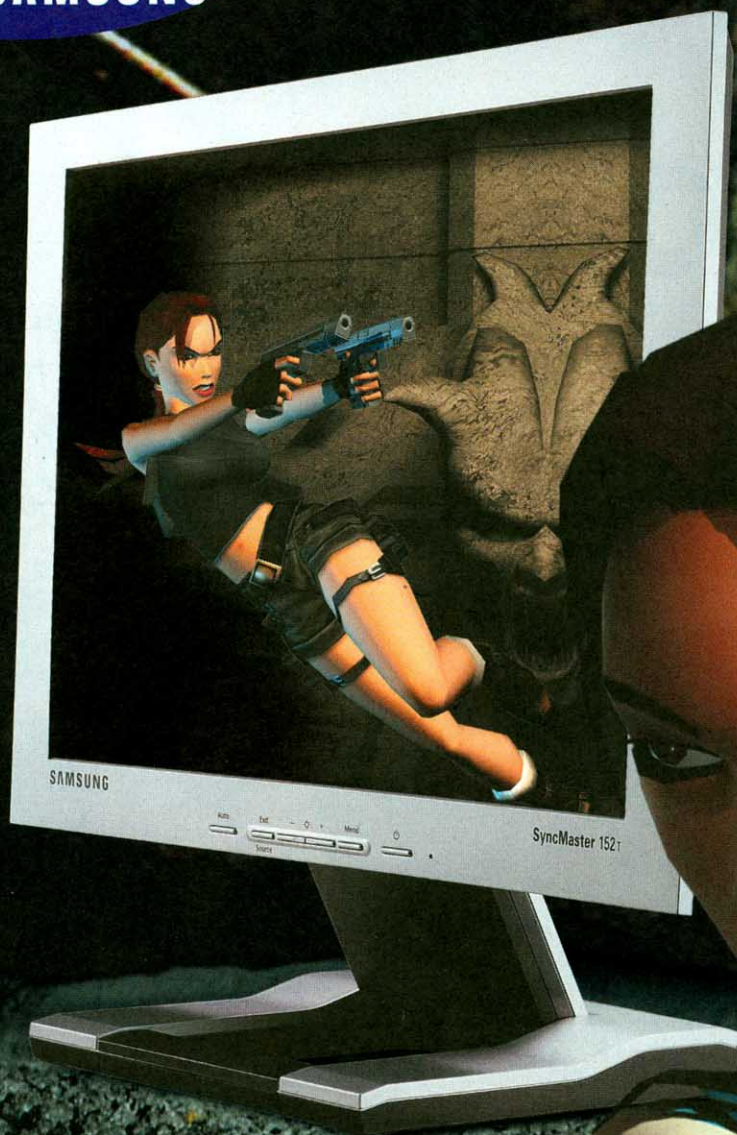
- Interessante Wagner-Adaption
- Anspruchlose Rätsel
- Nervtötende Actionsequenzen
- Unübersichtliche Renderkulisse

GRAFIK	72%
SOUND	82%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DER RING DES NIBELUNGEN** oder **MYST** mochten.

62

SAMSUNG



DigitAll *Energiebündel*

25 ms schnelle
Reaktionszeit



Optionaler
Multimediafuß



SyncMaster 152T. Spieler, die es bis ins Schlusslevel schaffen wollen, dürfen keine Sekunde verlieren. Da kann die Wahl ja nur auf einen Monitor von SAMSUNG fallen. Denn mit dessen unglaublicher Reaktionszeit von 25 ms haben störende Nachzieheffekte null Chance. Und der optionale Multimediafuß mit integriertem Lautsprecher? Garantiert Spielern noch intensivere Gaming-Sessions. SyncMaster 152T: Volltreffer. Info-Hotline: 01805-12 12 13 (0,12 €/Min.)

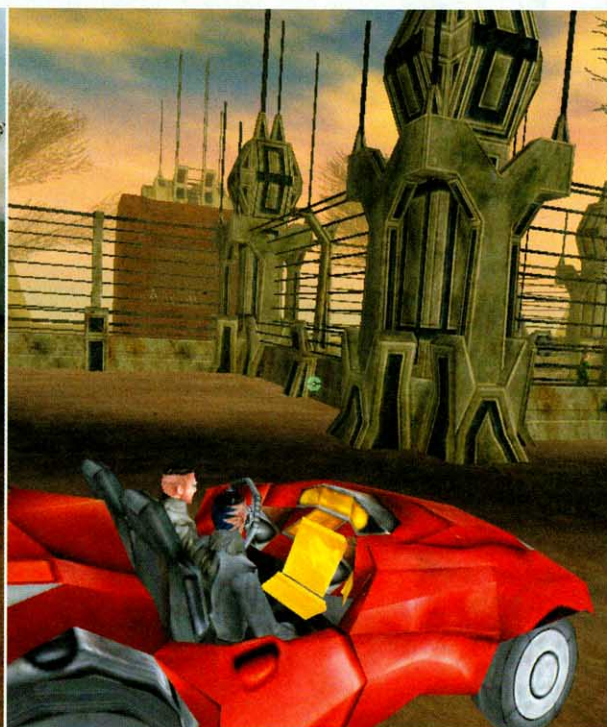
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.de

ONLINE-SPIEL



Neocron



STARKES STÜCK Wer sich's leisten kann, geht im Panzer auf Monsterjagd.

Ratten jagen, Kakerlaken zerquetschen - aller Online-Rollenspiele Anfang ist mühsam. Auch bei Neocron.

FLOTTER FLITZER Die Außenwelt erforscht man am besten im selbst gestellten Buggy.

Auch wenn statt Orks und Drachen Cybersöldner und Hacker die namensgebende Zukunftsmetropole bevölkern, steht Neocron ganz in der Tradition von *Ultima Online*, *Everquest* und Konsorten – übrigens auch, was die technischen Startschwierigkeiten angeht. Wer die Kollegen kennt, ist klar im Vorteil. Das Handbuch lässt Neulinge ziemlich alleine; ein Tutorial gibt's nur zum Herunterladen. Die ersten Stunden verbringt jeder damit,

in der Kanalisation auf Insektenjagd zu gehen oder kleine Aufträge wie Botengänge für eines der vielen Syndikate zu erledigen. Nur so gibt's Kohle für bessere Ausrüstung und wertvolle Erfahrungspunkte. Weil niemand alle Fähigkeiten zugleich trainieren kann, spezialisiert man sich auf ein, zwei Wissensgebiete. Die einen steuern Drohnen fern, andere implantieren gegen Bares künstliche Knochen und Reaktionsbooster, wieder andere handeln mit Aktien. Das intel-

ligente Charactersystem bietet viel Raum für schräge Typen. Ebenso wie die detaillierte Science-Fiction-Welt: Wer mag, kann als Kanonier zusammen mit zwei Kollegen im Panzer auf Monsterjagd gehen, mit Clan-Freunden Reichtümer in einer gekaperten Basis anhäufen oder als Ingenieur die ultimative Laserwaffe erforschen. Sechs Wochen darf jeder Käufer ohne weitere Kosten spielen, danach sind zwischen € 7,50 und 10,- pro Monat fällig. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Ohne Story ist Neocron nur ein weiteres – wenn auch gutes – Online-Rollenspiel.

Wer zum Frühstück *Blade Runner*-Dialoge rezitiert, nachmittags seinen Philip K. Dick wälzt und abends zur *Shadowrun*-Sitzung stößt, fühlt sich in Neocron sofort zu Hause. In den Straßen der City, den wüsten Outlands und Abwasserkanälen verschmelzen ein Dutzend Science-Fiction-Welten zu einer faszinierenden Zukunftsvision. Wenn sich allerdings die anfängliche Begeisterung gelegt hat und die Tiefen des Charactersystems ausgelotet sind, wird klar, dass auch Neocron kaum mehr bietet als Massenschlachten und Charakterepäppeln. Der blühende Handel, die enge Zusammenarbeit zwischen den Spielerklassen, das Navigationssystem oder die Fahrzeuge sind nette Dreingaben; so richtig interessant wird Neocron aber erst, wenn die Entwickler wie angekündigt im November die Storyline starten. Mindestens so lange sollten Sie mit dem Kauf noch warten.

TESTURTEIL NEOCRON

ENTWICKLER Reaktor	ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel	
MEHRSPIELER Einzel-PC: - Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. unmöglich Unzumutbar	Akzeptabel Optimal
Prozessor in Megahertz:		
40010002000		
Arbeitsspeicher:		
64 MB128 MB256 MB512 MB		
Grafik-Chip-Klassen:		
Low-EndStandardHigh-EndLuxus		

PRO & CONTRA

- + Große, lebendige Welt
- + Komplexes Charactersystem
- Schwerer Einstieg
- Noch einige Bugs
- Story noch nicht gestartet

GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELEDISIGN	74%
EINZELSPIELER	- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *ANARCHY ONLINE* oder *DARK AGE OF CAMELOT* mochten.

73



SCHNELLER.
HÄRTER.
TÖDLICHER.

IRONSTORM

Ab 25. Oktober für PC.

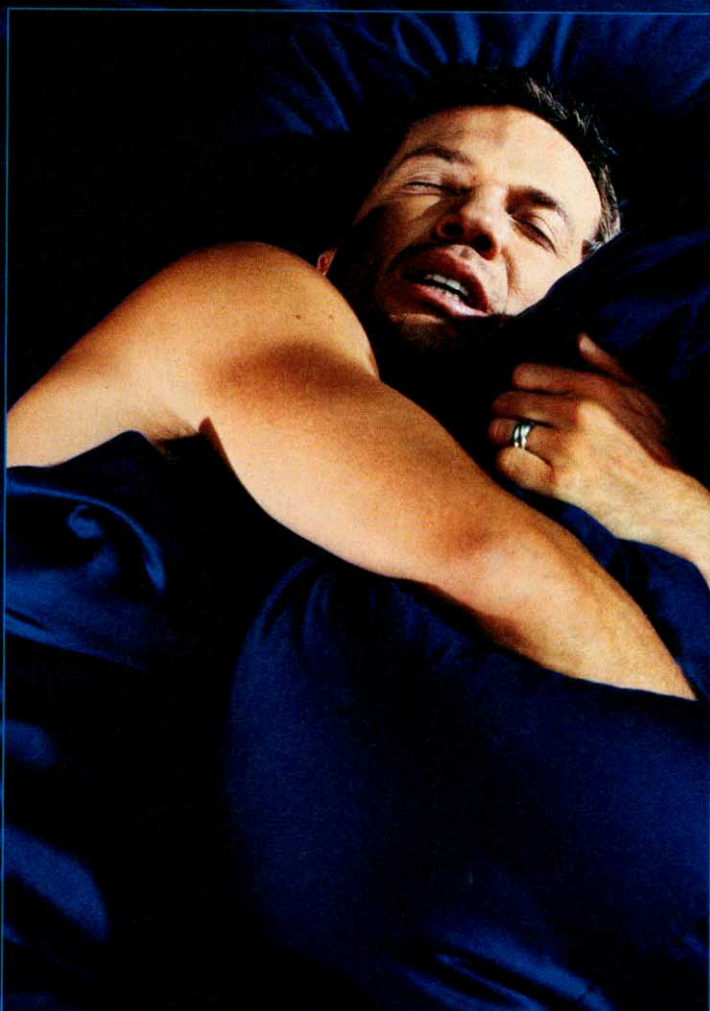
 wanadoo


4x Studio

 flashpoint

 POWERED BY
gamespy

www.stormgame.com



Keine Interviews, keine Interviews ... zzzt ... das Dach - ich muss mich noch ums Stadionsdach kümmern ... zzzt ... unser bester Spieler ... zzzt ... der darf nicht weg ... zzzt ... und dann werden wir auch ... zzzt ... Meister!

NICHT TRÄUMEN. SPIELEN!

FUSSBALL MANAGER 2003. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.



www.electronicarts.de www.fm2003.de it's in the game

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game“ sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga und das Bundesliga-Logo selbst sind geschützte Marken der jeweiligen Vereine/Gesellschaften und werden mit freundl. Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der Bundesliga und der DFL GmbH.

CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



HANS-JÖRG BRAND ist bei EA Deutschland für die EA-Sports-Serie verantwortlich.

PC Games: Nach welchen Kriterien werden die Spieler für das Packungsmotiv ausgewählt?

Brand: „Persönlichkeit, Bekanntheitsgrad oder Beliebtheit sind wichtig. Professionalität, Spielstärke und sonstige sportliche Fähigkeiten sind nicht zu vernachlässigen, denn oft ist der Sportstar nicht nur auf der Verpackung abgebildet, sondern auch in die Entwicklung eingebunden. Jarome Iginla hatte eine hervorragende Saison, ist ein witziger Typ und hat mit seinen Geschwistern NHL bis zum Umfallen gespielt.“

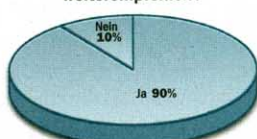
PC Games: Werden bei kommenden Versionen ausländische Ligen berücksichtigt (etwa die DEL als Alternative zur NHL)?

Brand: „Es ist aufgrund von lizenzenrechtlichen Begebenheiten nicht möglich, die DEL in die NHL-Serie zu integrieren. Trotzdem arbeiten wir eng mit der DEL zusammen, wie man an den zwei kostenlosen Add-ons der DEL AllStars und des amtierenden deutschen Meisters, den Kölner Haien, sieht.“

PC Games: Weshalb müssen Spieler für die Benutzung des Online-Modus nach 60 Tagen zahlen?

Brand: „Nach der Registrierung steht dem Spieler das Online-Angebot EA SPORTS ONLINE (EASO) 60 Tage kostenfrei zur Verfügung. Jeweils weitere 30 Tage erhält er für das Ausfüllen eines Fragebogens, und noch einmal 60 Tage für die Registrierung eines weiteren EA-Sports-Spieles. Erst dann entscheidet er sich, ob er für diesen Service \$ 5,99 im Monat ausgeben möchte. Features wie Vereine, Turniere, Buddy-Listen und andere Community-Tools sind teilweise sehr personal- sowie technikintensiv – diesen Service können wir langfristig nicht kostenfrei anbieten. Wer einmal den kompletten EASO-Umfang kennen gelernt hat, wird dies verstehen.“

Würden Sie NHL 2003 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



NHL 2003

Alle Jahre wieder, kommt NHL 200x+1 hernieder ... So waren auch dieses Jahr die Eishockey-Fans die ersten, die beim jährlichen Sportspiel-Update noch vor FIFA und NBA bedient wurden. Die Aufgabenstellung war von Anfang an klar: Bessere Grafik, ein stärkeres „Ich bin wirklich im Stadion“-Gefühl und natürlich ein noch realistischeres Spielgefühl. Die Eiseiligen von EA Sports arbeiteten die Check- und Wunschliste routiniert ab. Doch haben sich die 50 Euro wirklich gelohnt? Wurde diesmal mehr geändert als nur die Grafik und die aktuellen Spieler- und Vereinsdaten? Das Votum der PC-Games-Leser fiel erfreulich eindeutig aus ...

So bewerten die PC-Games-Leser (In Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Konkurrenzlos gute Simulation
2. 1A-Grafik, perfekter Sound
3. Optional englischer Kommentar
4. Perfekte Eishockey-Atmosphäre
5. Erstklassige Steuerung

1. Kein Trainingsmodus
2. Zu wenige Neuerungen
3. Trading-Cards nur noch online
4. Zu wenig Langzeitmotivation
5. Kostenpflichtiger Onlinemodus

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARCEL BERGMANN, 21, STUDENT AUS LEIPZIG:

„Die geniale Grafik und das Gameplay haben mich von Anfang an begeistert. Ich habe mir bisher jedes NHL gekauft und wurde noch nie enttäuscht, auch wenn nur ganz geringe Änderungen zu den Vorgängern drin waren, konnte man immer ein etwas neues Spielgefühl erleben. Ich hoffe, EA Sports ändert nicht zu viel in der nächsten Version.“

TONI MÜLLER, 13, SCHÜLER AUS DIEBURG:

„EA Sports setzt auf altbewährte Features. Ich hätte mir nur ein paar mehr Extras gewünscht. Die Technik hat mich beeindruckt, vor allem der Sound, der sich wie live aus dem Stadion anhört. Mir gefallen besonders gut die Animationen. Obwohl ich die Sprachausgabe nur teilweise verstehe, finde ich die amerikanischen Kommentatoren einfach cool.“

TIMO MAUS, 18, AZUBI AUS TRAVEMÜNDE:

„Wenn man erstmal dem NHL-Fieber verfallen ist, ist alles zu spät. Aber irgendwie fehlt mir die Langzeitmotivation, so bin ich nach zwei Wochen schon wieder voll aus meiner Sucht raus gewesen. Der Onlinemodus ist total bescheuert – man braucht eine Kreditkarte, um überhaupt spielen zu können, obwohl die ersten zwei Monate kostenlos sind.“

MARTIN VEIGEL, 37, ANGESTELLTER AUS STRASSBURG (F):

„NHL 2003 ist für neue Spieler gut, ich spiele aber schon seit der 96er-Version und es reizt mich nicht mehr. Die Änderungen liegen nur im Detail, aber dafür gebe ich bestimmt nicht meine sauer verdienten Euros aus. Ich verzichte auf aktuelle Spielerdaten, ein wenig Nostalgie hat noch nie geschadet. Den Mehrspielermodus muss ich erst noch ausprobieren.“

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

1. **FIFA 2002** (25%) Fußballsimulation | EA Sports
2. **NHL 2003** (22%) Eishockey-Simulation | EA Sports
3. **Need for Speed: Porsche** (14%) Rennspiel | EA Games
4. **Grand Prix 4** (8%) Formel-1-Simulation | Infogrames
5. **F1 2002** (6%) Formel-1-Simulation | EA Sports
6. **MS Flight Simulator 2002** (6%) Flugsimulation | Microsoft
7. **NHL 2002** (6%) Eishockey-Simulation | EA Sports
8. **Tony Hawk's Pro Skater 2** (6%) Fun-Sport | Activision
9. **Tony Hawk's Pro Skater 3** (6%) Fun-Sport | Activision
10. **F1 Racing Championship** (3%) Formel-1-Simulation | Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

SCHÖNHETSFEHLER

Solche Perspektiven wird man weder im Spiel noch in der Videoaufnahme zu Gesicht bekommen.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Zurück zu den Wurzeln. Besinnung auf klassische Tugenden. An alte Erfolge anknüpfen. Mit Tempo 300 in den Abgrund rasen.



Ein reinrassiges, geradliniges Rennspiel hat Electronic Arts versprochen. Eines ohne Simulations-Ambitionen. Mit realen Fahrzeugen und schönen Strecken. Mit Verfolgungsjagden und Adrenalinrausch. Überraschung: All die Versprechungen wurden eingehalten. Doch mehr leider auch nicht.

Mit **Need for Speed: Hot Pursuit 2** kommt eine der großen Rennspielserien zurück. Seit 1995 steht die Serie für Geschwindigkeit und Fahrspaß, seit 1998 auch für Verfolgungsjagden mit der Polizei. Jede der bislang fünf Ausgaben führte neue Features in das Genre ein, **Hot Pursuit 2** macht erstmals Rückschritte. So hat der Titel im Gegensatz zum direkten Vorgänger **Porsche** keinerlei Ambitionen mehr, im Simula-

tions-Genre zu konkurrieren. Aber auch der Wirtschaftsaspekt sowie zahlreiche weitere Details wurden gestrichen.

Hot Pursuit 2 besteht aus zwei Kampagnen. Beide enthalten 33 Rennveranstaltungen, die größtenteils nacheinander frei-

Als ultimative Waffe kommt ein Polizeihubschrauber zum Einsatz, **der Brandsätze vor den unzerstörbaren Wagen des Spielers wirft.**

geschaltet werden. Spielmodi wie das K.O.-Rennen, bei dem in jeder Runde der jeweils Letzte aus der Wertung fliegt, ein Rennen gegen die Zeit oder Etappenrennen gegen die maximal fünf Gegner sind unterschiedlich genug, um für Abwechslung zu sorgen.

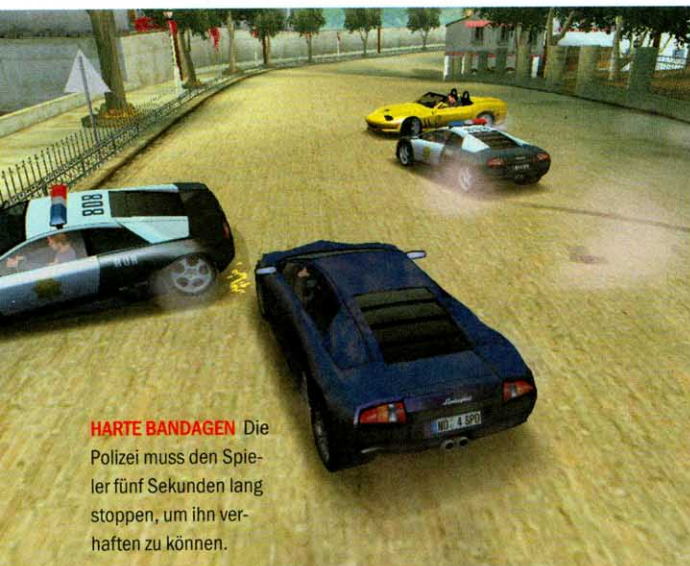
Die Hot-Pursuit-Kampagne unterscheidet sich von der Meisterschafts-Kampagne lediglich dadurch, dass Polizisten für die Einhaltung der Tempolimits sorgen wollen. Wird der Spieler bei einer Geschwindigkeitsübertretung erwischt, heften

sich ein oder zwei Wagen an seine Fersen und versuchen, ihn zu stoppen. Gelingt dies nicht, werden Straßensperren errichtet oder Nagelbänder über einen Teil der Straße gelegt. Als ultimative Waffe kommt nun ein Polizeihubschrauber zum Einsatz, der

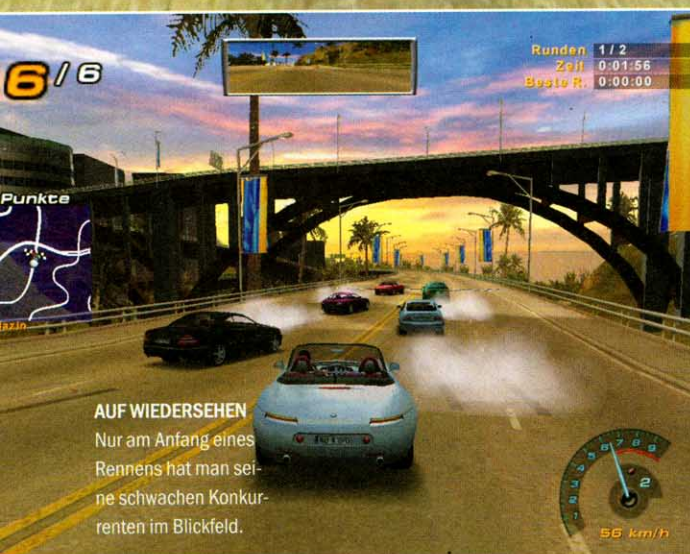
Brandsätze vor den Wagen des Spielers wirft und ihn auf diese Weise aus der Bahn werfen will. Sobald der Fahrer zehn Sekunden lang steht, wird er sofort festgenommen – Straßenzettel und damit die Möglichkeit, den Zeitverlust durch gute Fahrleistungen aufzuholen, gibt es nicht mehr.

Die konkurrierenden Fahrzeuge fahren zwar recht intelligent und glaubwürdig, sie sind aber sogar zu langsam, um einem Wagen mit eingeschaltetem Automatikgetriebe spannende Rennen liefern zu können. Zu allem Unglück ist der Schwierigkeitsgrad und damit die Gegnerstärke in den Kampagnen nicht veränderbar.

Für erfolgreich beendete Verfolgungsjagden und Rennen werden Punkte gutgeschrieben. Leider gibt es nur wenige



HARTE BANDAGEN Die Polizei muss den Spieler fünf Sekunden lang stoppen, um ihn verhaften zu können.



AUF WIEDERSEHEN Nur am Anfang eines Rennens hat man seine schwachen Konkurrenten im Blickfeld.

Möglichkeiten, sie auch wieder loszuwerden: Abseits der Kampagnen können für das Einzelrennen zusätzliche Strecken und Autos freigeschaltet werden – da man diese in den Kampagnen und im so genannten „Schnellen Rennen“ aber bereits kostenlos fahren durfte, hält sich der motivierende Effekt dieses Features in sehr engen Grenzen.

Ein individuelles Aufrüsten der Wagen ist im Gegensatz zu den Vorgängerversionen nämlich ebenso wenig möglich wie eine Reparatur: Die Fahrzeuge in **Hot Pursuit 2** sind unzerstörbar. Zwar bekommt das Blechkleid bei jeder Karambolage kleine Dellen, auf das Fahrverhalten wirkt sich das aber nicht aus. Auch der neu eingeführte Hubschrauber kann keine Schäden am Wagen verur-

sachen und verkommt damit zum optischen Beiwerk. Lediglich das Nagelband der Polizei bringt einen Wagen tatsächlich zum Stehen. Ohnehin lässt **Hot Pursuit 2** viele aus den Vorgängerversionen bekannte Features vermissen: Ein Karrieremodus fehlt ebenso wie Wettereffekte, eine Cockpit-Perspektive oder ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

Von diesen Schönheitsfehlern abgesehen ist aber auch dieses **Need for Speed** ein auf grandiosen Fahrspaß getrimmtes Rennspiel. Die insgesamt zwölf Strecken und zusätzlichen 36 Streckenvariationen sind mit ihren gefälligen Kurvenkombinationen auf höchste Geschwindigkeiten ausgelegt, ohne dabei zu bald langweilig zu werden. Vier Landschaftstypen, jede Menge Abzweigun-

Wunschliste

Viele Kleinigkeiten sorgen normalerweise dafür, dass ein Rennspiel auch nach vielen Wochen noch Neues zu bieten hat. **Hot Pursuit 2** verzichtet auf viele solcher Features, die größtenteils von seinen Vorgängerversionen im Rennspielgenre eingeführt wurden. Sollte jemals ein siebter Teil der Serie erscheinen, wünschen wir uns die Wiedereinführung folgender Features:

NFS: **Porsche**

NFS: **Brennender Asphalt**

NFS: **Hot Pursuit**



Karrieremodus	Nein	Ja	Ja
Gegner mit eigener Persönlichkeit	Nein	Ja	Nein
Verfolgungsjagden im Mehrspielermodus	Ja	Ja	Nein
Schäden an Fahrwerk und Motor	Ja	Ja	Ja
PKW-Reparatur	Nein	Ja	Ja
Tuning	Ja	Ja	Ja
PKW-Handel	Nein	Ja	Ja
PKW-Wetten	Nein	Ja	Nein
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad	Ja	Ja	Ja
Strafzettel statt sofortiger Verhaftung	Ja	Ja	Ja
Gespiegelte Strecken ohne Linksverkehr	Ja	Ja	Ja
Gespiegelte Strecken ohne Falschmeldungen im Polizeifunk	Ja	Ja	Ja
Wettereffekte	Ja	Ja	Ja
Nachtfahrten	Ja	Ja	Ja
Anzeige der Zeitabstände	Ja	Ja	Nein
Cockpit-Perspektive	Ja	Ja	Ja
Vollwertige Videoaufzeichnung	Ja	Ja	Ja
Individuelle Nummernschilder	Nein	Ja	Ja

Glätte und Aquaplaning gehören eigentlich in jedes Rennspiel.



Eine Schadensanzeige informiert früher über den Wagenzustand.



In **Brennender Asphalt** waren Cockpit-Perspektive und Nachtfahrten möglich.



In **Hot Pursuit 2** sind keine individuellen Nummernschilder enthalten.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- 2 Kampagnen
- 66 Missionen
- 4 Landschaftstypen
- 12 Strecken in je vier Varianten
- 24 Fahrzeuge
- 9 Renntypen
- 3 Schwierigkeitsstufen

Im Wettbewerb

	57	70	88
GRAFIK			
Detailreichtum Spielwelt	50	65	82
Detailreichtum Objekte	55	75	85
Vielfalt der Spielwelt	60	80	77
Animation der Objekte	70	75	77
Effekte	40	60	70
SOUND	60	85	86
Musik	40	70	87
Soundeffekte	65	82	84
Stimmen/Kommentar	-	80	80
STEUERUNG	59	79	82
Bedienungskomfort/Navigation	60	70	80
Präzision der Steuerung	60	90	82
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	85	75
ATMOSPHÄRE	55	90	74
Spannung/Überraschungen	60	92	70
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	45	85	77
Story/Dialoge/Kommentare	30	70	55
Inszenierung	30	90	75
SPIELEDISIGN	43	80	71
Komplexität/Spieltiefe	30	85	50
Einsteigerfreundlichkeit	85	60	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	70	60
Verhalten der Computerfiguren	25	75	78
Innovation	5	70	5
MEHRSPIELERMODUS	55	45	65
Abwechslung der Spielmodi	40	20	50
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	30	30	60
Einstellungsmöglichkeiten	35	20	35

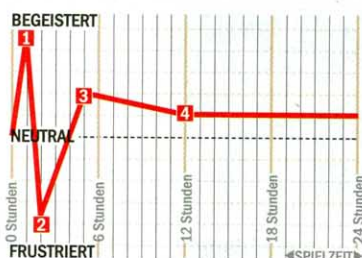
Pro & Contra

- Schön modellierte Autos
 - Malerische Landschaften
 - Nur vier Landschaftstypen
 - Nur wenige animierte Objekte
-
- Fetzige, aggressive Musik namhafter Interpreten
 - Passable Motorengeräusche
 - Gelangweilt klingende Sprachausgabe
-
- Sehr einfache Steuerung der Fahrzeuge
 - Übersichtliche Menüs
 - Einfache Neukonfiguration
 - Gelungene Kamerapositionen
-
- Spannende Verfolgungsjagden
 - Zum Rasen einladende Streckenführungen
 - Stimmiger Polizeifunk
 - Alberne Verhaftungen
-
- Computergegner sind zu langsam
 - Leicht umgehbare Verhaftungen
 - Zu geringer Schwierigkeitsgrad
 - Nur in Einzelrennen einstellbarer Schwierigkeitsgrad
 - Fehlender Karrieremodus
-
- Leichte Konfiguration
 - Die Verfolgungsjagden machen Spaß
 - Die sonstigen Rennen sind zu gewöhnlich
 - Nur zwei Rennmodi

Zahlen & Fakten

Genre:	Rennspiel
Vergleichbare Spiele:	USA Raser, Need for Speed: Porsche
Entwickler:	EA Seattle
Vom gleichen Entwickler:	NFS: Porsche, NFS: Brennender Asphalt
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Electronic Arts, Innere Kanalstrasse 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers :	0221-97582-0
Offizielle Website:	www.needforspeed.com
Website des Publishers :	www.electronic-arts.de
Website des Entwicklers:	www.ea.com
Beste Fansite:	www.nd4spd.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24/Min., Mo. bis Sa.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	08.11.2002
Preis lt. Hersteller:	€ 47,95
Inhalt der Packung:	CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	10 Stunden

Motivationskurve



1 Hurra! Endlich wieder ein reinrassiges Rennspiel! Die schönen Strecken und schnellen Autos begeistern.



2 War das schon alles? Wo ist der Karriere-Modus? Warum ist das Punkteausgeben so sinnlos?



3 Trotz der zahllosen Dinge, die fehlen, bleibt Need for Speed ein sehr kurzweiliger Zeitvertreib.



4 Der Schwierigkeitsgrad ist nur in den Einzelrennen einstellbar, alle anderen Modi sind zu einfach.

Leistungs-Check

Um die **Grafikkarte** zu entlasten, können Auflösung und Farbtiefe verringert werden. Die Veränderung der Fahrzeugdetails macht hingegen wenig Sinn. Wenn Sie einen älteren **Prozessor** besitzen, lassen sich die Landschaftsdetails in vier Stufen herunterregeln, was die Anzahl der Bäume sowie die Sichtweiten verringert. Im niedrigsten Detailgrad sieht **Need for Speed** in etwa so aus wie der Vorgänger **Brennender Asphalt**, benötigt aber dennoch einen PC mit 700 MHz und eine GeForce2.



MAXIMALE DETAILS	MINIMALE DETAILS
1. Einleitung 2. Ziele und Zwecksetzung 3. Methodik 4. Ergebnisse 5. Diskussion 6. Fazit	1. Ziele und Zwecksetzung 2. Methodik 3. Ergebnisse 4. Diskussion 5. Fazit

WAS IST WAS?		Technisch unmöglich					Unzumutbar					Akzeptabel					Optimal				
		640 x 480					800 x 600					1024 x 768									
TNT2 Ultra																					
Geforce256																					
Geforce2 MX																					
Kyro II																					
Radeon 32 DDR																					
Voodoo 5																					
Geforce2 GTS																					
Geforce2 Pro																					
Geforce2 Ultra																					
Geforce3																					

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

gen und mit **Matrix**-Zeitlupen-effekten in Szene gesetzte Sprünge schmeicheln dem Auge ebenso wie die 24 detailreich nachgebildeten Fahrzeugtypen. Leider handelt es sich hier um alte Bekannte: Die Mustangs, Diablos, Ferraris und Vipers waren bereits in **Brennender Asphalt** zu bewundern.

Hot Pursuit 2 ist keine Simulation: Die Wagen sind unabhängig von ihrer Leistung allesamt sehr zahm. Selbst um die Heckschleuder Porsche 911 ins Driften zu bringen, ist ein großzügiger Einsatz der Handbremse notwendig. Der Preis für dieses gutmütige Verhalten ist ein leicht schwammiges Lenkverhalten. Da zudem die Strecken aus sehr harmonischen und recht weiten Kurven bestehen, kann man rund neunzig Prozent eines Rennens Vollgas fahren, ohne jemals im Straßen Graben zu landen. Wenn dies doch einmal geschieht, gibt es

eine Rückstelltaste, die das Fahrzeug wieder auf der Strecke positioniert. Dies funktioniert auch, wenn die Polizei durch einen Remppler versucht hat, den Spieler zu stoppen, womit die Gesetzeshüter ihre Daseinsberechtigung vollends verlieren.

Es wurden nicht alle grafischen Register gezogen, die man im Jahr 2002 erwarten dürfte. So sind die Landschaften zwar hübsch, aber völlig statisch. Die Bäume entpuppen sich als zweidimensionale Pappkameraden und die Gebäude sind geschickt texturierte Quader. Zudem regieren die drei Verfolger-Kameras zu spät auf Lenkbewegungen, nur die Stoßstangen-Kamera eignet sich zum schnellen Fahren. Zu allem Überflus begrenzen unsichtbare Wände die Pisten, die Ausritten in die Landschaft viel zu früh ein Ende bereiten.

HARALD WAGNER

Die Landschaften

In jeder Landschaft werden vier Strecken abgesteckt, die zusätzlich in umgekehrter Richtung und gespiegelt vorliegen. So hat jede der 48 Strecken einen eigenen Charakter, grafisch gibt es aber nur geringe Unterschiede.



Alpin

Dank der Serpentin und Bodenwellen sind die Alpin-Strecken vergleichsweise anspruchsvoll und laden zu weiten Sprüngen ein.



Mediterran

Hohe Sichtweiten, lange Geraden und weite Kurven machen die Mittelmeerstrecken zum Paradies für Raser.



Parkland

In den dichten Wäldern sind Kurven erst spät zu entdecken. Auch Abkürzungen findet nur, wer die Landschaft genau kennt.



Tropisch

Außerhalb des extrem verschlungenen Großstadtdschungels gleichen die Tropenstrecken denen des Mittelmeers.

MEINUNG

JUSTIN STOLZENBERG



Bereits der zweite Eindruck war ernüchternd.

„Das sieht ja geil aus“, dachte ich mir nach dem ersten Blick über Haralds Schulter. Erster Eindruck nach der Installation: nicht schlecht, ein schönes Intro und fetzige Hintergrundmusik im Menü. Der zweite Eindruck war dann ernüchternd: Unter dem „Hot Pursuit“-Modus hatte ich mir eigentlich einen ähnlich guten und storylastigen Karriere-Modus wie bei **Need for Speed: Porsche** vorgestellt, aber weit gefehlt: keine Story, kein auch nur karriereähnlicher Spieltyp, nur haufenweise lose aneinander gereichte Rennen und Turniere. Man fährt um NFS-Punkte, was ja gut und schön wäre, wenn man damit zumindest sein Auto während des Hot-Pursuit-Modus aufmotzen könnte. Die ersten paar Rennen durch die detaillierten Landschaften machen Spaß, die Autos sind schön anzusehen, aber danach fehlt die Motivation weiterzumachen – viele Autos sind alte Bekannte (McLaren F1, Ferrari F50, BMW M5 etc.) und es gibt leider nur drei eindeutig zu unterscheidende Streckenthemen.

MEINUNG

HARALD WAGNER



Abseits der Piste leistet Hot Pursuit 2 den Offenbarungseid.

Das Fahren in **Need for Speed** macht Spaß. Ausrufezeichen! Punktum. Obwohl die Grafik enttäuscht und die Gegner viel zu schwach sind, ist das Rase auf den rundum gelungenen Pisten ein fantastischer Zeitvertreib: Schöner und schneller kann man derzeit auf dem PC nicht Auto fahren. Doch irgendwann hat auch der euphorischste Fahrer genug und möchte sich mit etwas anderem beschäftigen. Und genau dann muss **Hot Pursuit 2** den Offenbarungseid leisten: keine Karriere, kein Bankkonto, keine Garage, kein Tuning, keine Werkstatt, kein Setup, keine Wetten – auf all die Features, die die Serie jemals eingeführt hat, haben die Designer verzichtet. Auch Strafzettel und Fahrzeugschäden, die in den Vorgängerversionen das Fahren selbst interessanter gemacht haben, sucht man nun vergebens. Nicht einmal der von Fans oftmals kritisierte Simulationsaspekt wurde aufgegriffen. Damit ist **Hot Pursuit 2** ein verdammt gutes Rennspiel, aber bei weitem das schwächste der **Need for Speed**-Serie.

TESTURTEIL NFS: HOT PURSUIT 2

ENTWICKLER EA Seattle	ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 48,-	TERMIN 08.11.2002
USK N. n. b.	SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE

Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 2 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

400 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- + Schön zu fahrendes Rennspiel
- + Attraktive Strecken
- Geringer spielerischer Inhalt
- Zu niedriger Schwierigkeitsgrad
- Schwache Polizei-KI

GRAFIK	88%
SOUND	86%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELEDISIGN	71%
MEHRSPIELER	55%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **USA RASER** oder **NEED FOR SPEED: PORSCHE** mochten.

82

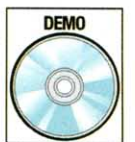
➔ HEI\$\$: DIE\$E\$ \$PIEL GIBT'\$ AUCH FÜR LAU.

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 50 oder unter <http://abo.pcgames.de>

PC Games

WELTMEISTERLICH Ronaldo lässt Kahn noch eine Chance.

FIFA 2003



„Schöne Flanke - Kopfball und T000000R!“ Moment, Kopfball? Genau, denn **FIFA 2003 macht realistisches Spiel über die Flügel mit Flanken wieder sinnvoll.**

Wie oft mussten Fußballenthusiasten neidisch zu den Eishockey-Cracks schielen, weil deren Top-Simulation einfach immer einen Schritt voraus war? Bessere Grafik und realistischeres Gameplay hoben **NHL Hockey** von **FIFA Soccer** ab. Lange war bei **FIFA** nicht mal der Controller frei belegbar, doch dieses Jahr erwartet die Fußballer ein besonders innovativer Vertreter seiner Zunft.

Glücklicherweise wurde **FIFA** endlich etwas entwirrt. Das beginnt bei den übersichtlichen Menüs. Direkt anwählbar sind die vier Spielmodi Turnier, Saison, Freundschaftsspiel und die neue Club Championship. Darunter kann man sich eine

Art „Europaliga“ vorstellen. Noch mehr Abwechslung wird bei den Turnieren geboten. Mit einer beliebigen Mannschaft aus 16 Ligen lassen sich acht Turniertypen bestreiten. Zum einen gibt es den Europacup (K.O.-System, Gegner wie Werder Bremen und Schalke 04). Eine andere Variante ist der Europäische Champions Pokal (zweiphasiges Gruppensystem, erst danach tritt man in die K.O.-Runde ein. Man sieht sich klangvollen Namen wie Real Madrid, AC Mailand, Arsenal London oder Borussia Dortmund gegenüber). Derby-Fans dürften an der „Regionalen Herausforderung“ (etwa Bayern gegen die 60er) ihre helle Freude haben, während Weltenbummler sich

mit der Weltrunde beglücken können. Interessant ist das Ladderspiel, bei dem man mit beliebigen Mannschaften spielt, um eine möglichst hohe Platzierung gegenüber anderen Spielern beziehungsweise Vereinen zu erreichen. Ein kleiner Bonus für Welt- und Europameisterschaftsliebhaber: Es wird zusätzlich ein Nationalmannschaftscup angeboten. Hat man alle Turniere durchgespielt, wird der Modus „Ultimative Herausforderung“ freigeschaltet.

Natürlich darf die Mehrspieler-Option nicht fehlen. **FIFA 2003** kann man im Netzwerk und Internet spielen. Dort sind Ligen für jedermann zugänglich und selbst mittelmäßige

Spieler werden genug schwächere Gegner für den Anfang finden.

Riesig ist auch die Auswahl der Teams: Etwa 10.000 mit zum meist aktuellem Kader stehen zur Verfügung. Abwehr-Ikone Paolo Maldini spielt also immer noch beim AC Mailand, während Ronaldo schon seine neue Heimat bei Real Madrid gefunden hat. Etwas dubios erscheinen allerdings die Stärken der Akteure: In nahezu jedem Verein gibt es ein oder zwei Bankdrücker, die bei **FIFA 2003** wesentlich stärker sind als die eigentlichen Stammspieler. Das deutlichste Beispiel ist Giuseppe Reina von Borussia Dortmund mit Stärke 91. Zum Vergleich: Weltstar Ronaldo hat gerade mal 92. Auch Marcio Amoroso hängt mit 85 weit hinterher.

Wesentlich besser als die Stärken der Spieler stellt **FIFA** deren Äußeres dar, was ein enormes Atmosphäre-Plus bedeutet. Schade ist, dass bei nied-

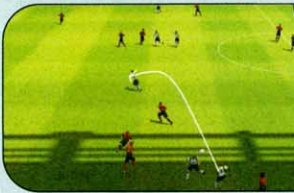


Tore leicht gemacht

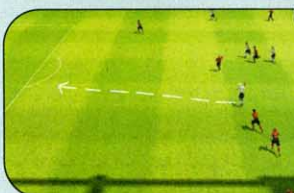
Die Steuerung in FIFA 2003 wurde sehr vereinfacht und ermöglicht unter anderem solche Spielszenen:



Ein langer Flügelwechsel und ein kurzer Sprint, schon ist der Linksaußen in einer guten Position, um einen Pass nach vorne zu spielen.



Ein Mittelfeldspieler ist mithilfe der „Schicken“-Funktion in den freien Raum geprescht, wohin der Stürmer jetzt einen Heber spielt.



Eine elegante Brustannahme und nun ist der Weg zum Tor frei. Jetzt gilt es zu sprinten, was das Zeug hält, die Verteidiger sind dicht dran.



Die Abwehrleute waren noch fast dran, aber unser Spieler ist vorher zum Abschluss gekommen. Ein präziser Schuss, keine Chance für den Torwart.

DIE SPANNUNG STEIGT Die Spieler laufen zur Spitzenpartie FC Barcelona gegen AS Rom in das beeindruckende „Nou Camp“ der Spanier ein.



DER RUHEPOL Der kopfballstarke Argentinier Gabriel Batistuta vom AS Rom lauert schon, doch Kahn faustet die hoch reingespielte Ecke weg.



rigen Auflösungen und einer etwas weiter entfernten Kameraposition die Texturen oft sehr verwaschen scheinen. Dahingegen sind die Animationen sehr sauber und tragen ihren Teil zur realistischen Wirkung des Spielgeschehens bei. Statt sich umzudrehen, schiebt ein Spieler den schnellen Pass gerne mal mit der Hacke zu seinem Kollegen und hohe Bälle werden elegant mit der Brust angenommen. Das sieht nicht nur stimmungsvoll aus, sondern ermöglicht auch ein flüssiges und schnelles Spiel – solange man präzise genug abspielt. Möglich wird das erst, weil EA Sports auch das Gameplay entschlackt hat. Endlich fallen sinnlose Doppelbelegungen weg; zum Beispiel wird das Kopfballspiel inzwischen über einen einzigen Button gesteuert und nicht mehr durch die Hebertaste für einen hohen Kopfball zum Mitspieler, die Passtaste für dasselbe in flach und die Schusstaste für einen Kopfball

auf Tor. Außerdem braucht man keine Doppelpasstaste, denn komplexere Kombinationen spielt man inzwischen durch mehrfaches Betätigen der Passtaste. Praktisch ist ebenfalls der Steilpass in Verbindung mit der „Schicken“-Funktion. Auf Kommando läuft ein Spieler sich frei, der Ballführende spit-

Heber sind ein probates Mittel, um auch stärkere Abwehrreihen alt aussehen zu lassen.

zelt ihm die Kugel dann in den Lauf.

Eine andere Möglichkeit, zum Erfolg zu kommen, sind hohe Bälle. Besonders wenn man gegen überlegene Mannschaften antritt, kann man mit einem Flügelwechsel das Spiel etwas auflockern und schafft seinen Stürmern in der Mitte Raum. Die verwandeln jetzt öfter Flanken aus dem Spiel, nicht

mehr nur bei Standardsituationen. So entsteht ein realistisches, vielseitiges Spielgefühl, mit kurzen, schnellen Pässen durch die Mitte und langen Bällen auf die Außen.

Obwohl keine Tricks auf Knopfdruck geboten werden, hat man durch die neue Freestyle-Steuerung diverse Mög-

gerade darin, ohne solche Spieler auszukommen.

Nur die Ecken und Freistöße wurden nicht vereinfacht. Man bestimmt jetzt die Genauigkeit des Schusses durch ein unkomfortables Swing-Meter, daher erfordern wirkungsvolle Standardsituationen eine Menge Übung. Noch ärgerlicher: Man kann seine Verteidiger bei Standardsituationen des Gegners nicht bewegen.

Die KI der Akteure ist meistens glaubwürdig. Selbst die Torhüter sind für FIFA-Verhältnisse beeindruckend gut, sie beherrschen ihren Strafraum jetzt wesentlich besser und schnappen einem heraneilenden Stürmer schon mal den Ball vom Fuß. Einzig bei hohen Hereingaben an die Strafraumgrenze stürmen sie manchmal unbedacht heraus – mit verheerenden Folgen.

Ab dem Profi-Schwierigkeitsgrad arbeitet der computergesteuerte Herausforderer mit

lichkeiten, Topspieler auch mal so richtig auftrumpfen zu lassen. Dabei ist es EA Sports sehr gut gelungen, einen Kompromiss aus nicht zu überragenden individuellen Fähigkeiten und dem Quäntchen Überlegenheit mancher Superstars zu realisieren. Spieler wie Elber treffen zwar sogar aus wenig aussichtsreichen Situationen, doch die Herausforderung besteht eben

aggressivem Pressing, so dass ein durchdachter Spielaufbau einiges an Übersicht verlangt. Außerdem nutzen die PC-Kicker dann das ganze Spektrum der spielerischen Möglichkeiten. Klug stellen sich die virtuellen Trainer zudem auf das Spielgeschehen ein (sogar mehr geschossene Auswärtstore im Europacup werden berücksichtigt). Dumm ist bloß manchmal das Verhalten bei Pässen in den freien Raum: Dann stehen die Verteidiger einfach rum und warten, bis der spielergesteuerte Mann sich den Ball wiedergeholt hat.

Die Zuschauerkulisse fällt dieses Jahr positiv auf. Zwar nicht unbedingt durch die geringfügigen Verbesserungen der Zuschauer-Darstellung, sondern vielmehr durch den beeindruckenden Sound. Die Fans machen sich lautstark bemerkbar, bei großen Vereinen kann man sogar typische Gesänge deutlich heraushören. Im West-

falensstadion schallt schon mal „HEYA BVB, HEYA BVB“, während Anhänger des AC Mailand „MILAN MILAN“ schmettern. Nicht ganz auf diesem Niveau sind – fast schon traditionell – die Kommentatoren. Tom Bartels und Florian König tragen ihre Analysen zwar (meist) fachkundig und emotional vor, leisten sich aber genauso oft peinliche Sprüche wie Wolf-Dieter Poschmann oder Werner Hansch in früheren Ausgaben der FIFA-Serie. König meldet sich gelegentlich bei Freistößen zu Wort: „Ein klares Foul, für mich ist rätselhaft, warum er da weiterspielen lässt.“ – und das, obwohl ja in der Tat gar nicht weitergespielt wird. Uns schön auch die Menümusik. Die ist zwar variantenreich (unter anderem Sportfreunde Stiller, Avril Lavigne und Safri Duo), man kann sich jedoch kein Lied ausuchen und nicht mal den Stil festlegen.

JUSTIN STOLZENBERG



Die wesentlichen Neuerungen

Folgende Änderungen hat EA Sports gegenüber dem Vorgänger implementiert:

- Stark vereinfachtes Handling, dadurch wird das Spiel leichter zugänglich
- Abwechslungsreicheres Spiel mit Flanken und Kurzpässen, wirkt realistischer und macht mehr Spaß
- Auswahl zwischen Action- und Simulationsmodus, minimale Unterschiede
- Freestyle-Steuerung mit der Shift-Taste oder dem zweiten Analogstick des Gamepads zur Ausführung von Tricks und speziellen Abwehrmanövern
- Grafisches Feintuning: Die Spieler glänzen nicht mehr ganz so stark, die Animationen sind weicher, der Rasen sieht einen Hauch echter aus und manche Spieler sind besser wiederzuerkennen.
- Standardsituationen sind völlig anders gestaltet, mit einem Schwung-Meter zur Justierung von Schusskraft und -höhe.



SCHWIERIG Nur wenn Sie den sich schnell bewegend Strich in die grüne Zone bringen, sind Ihre Ecken und Freistöße wirkungsvoll.



TV-FLAIR Die eingeblendeten Logos erinnern an aktuelle Fernsehübertragungen – das ist gut für die Atmosphäre.

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Keine übertriebene Akrobatik, aber nicht nur trostloses Geplänkel – FIFA 2003 ist realistischer und macht Spaß.

Ehrlich gesagt war ich ein wenig skeptisch. Zu enttäuschend fand ich die letzten FIFA-Ausgaben nach der 98er-Edition. Gut, dass ich FIFA 2003 trotzdem gespielt habe, denn ich bin ernsthaft beeindruckt. So viele nützliche Verbesserungen wurden lange keiner Fußballsimulation mehr verpasst. Die schnellen Pässe erinnern mich an gute NHL-Versionen, das direkte Spiel macht einfach Spaß. Trotzdem ist es erstaunlich, wie realistisch das Ganze wirkt. Es gibt keine übertriebene Akrobatik und nicht übermäßig viele Tore gegen gleichwertige Mannschaften, aber eben auch nicht nur trostloses Geplänkel. Besonders angetan haben es mir die endlich wieder richtig nutzbaren Flanken. Möglicherweise stehe ich als Halb-Engländer genetisch bedingt auf eine gewisse Prise Kick & Rush im Spiel, jedenfalls hat mich die Nutzlosigkeit hoher Bälle besonders an den Vorgängern gestört. Doch selbst wenn Ihnen FIFA 2002 und Weltmeisterschaft 2002 besser als mir gefallen haben: FIFA 2003 wird Sie noch mehr fesseln.

TESTURTEIL FIFA 2003

90

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 30.10.2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 4 Netzwerk: 2
Internet: 2 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. ultimäßig Unzumutbar Akzeptabel Optimal

Prozessor in Megahertz:

350 1000 2000

Arbeitsspeicher:

64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- Glaubwürdiges Gameplay
- Realistischere Präsentation
- Übersichtliche Gestaltung
- Hohe Hardwareanforderungen
- Unpraktische Standardsituationen

GRAFIK 88%
SOUND 84%
STEUERUNG 92%
ATMOSPHÄRE 90%
SPIELDESIGN 91%
MEHRSPIELER 91%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie FIFA 2001 oder FIFA 2002 mochten.

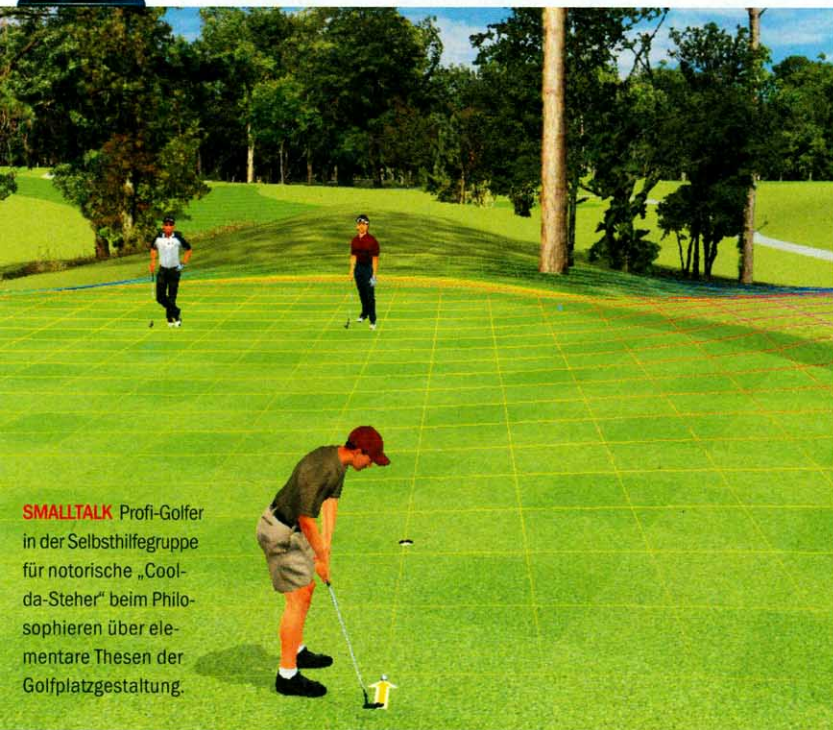
➔ HEI\$\$: DIE\$E\$ \$PIEL GIBT'\$ AUCH FÜR LAU.

Als eine von unzähligen fetten Abo-Prämien! Mehr dazu auf Seite 50 oder unter <http://abo.pcgames.de>

PC Games



Links 2003



SMALLTALK Profi-Golfer in der Selbsthilfegruppe für notorische „Cool-da-Steher“ beim Philosophieren über elementare Thesen der Golfplatzgestaltung.



Wer würde nicht gern Herrn Langer schlagen? Links 2003 ist da - **nur der Tiger puttet lieber bei EA Sports...**

PRAKTISCH Auf der detaillierten Übersichtskarte werden hilfreiche Tipps gegeben, wie man das nächste Loch am besten anspielen sollte.

Was FIFA für Fußballfans ist, ist die **Links**-Serie für Golfanhänger, nämlich die fast schon abonnierte Genreferenz. Auch ohne tiefgründige Golfkenntnisse kommt man gut zurecht, denn die aktuelle Version bietet noch mehr Hilfen, zum Beispiel den neuen 3D-Green-Analyzer, wodurch es sehr leicht möglich ist, Höhenunterschiede beim Putten zu berücksichtigen. Microsoft führt ein sehr sportliches neues Feature namens „Real-Time-Schwung“ ein. Dahinter verbirgt sich die Möglichkeit,

den Schläger mit der Maus in Echtzeit zu „schwingen“. Die Vorteile liegen auf der Hand: Wesentlich präzisere Justierung der Schlagkraft und glaubwürdigeres Golfgefühl. Mithilfe der ausführlichen Trainingsoption hat man sich schnell an diese Neuerung gewöhnt, aber wer es lieber klassisch mag, kann trotzdem die drei bewährten Modi nutzen. Sechs spektakuläre Golfplätze (unter anderem Cabo del Sol, Kauri Cliffs) im obligatorisch fotoähnlichen Look, Optionen en masse, die gewohnt realistische Ballphysik sowie der mo-

tivierende Karrieremodus fesseln Golfinteressierte auch für längere Zeit. Schade ist aber, dass Microsoft die grafische Gestaltung kaum aufgeböhrt hat. Eklatantester Schönheitsfehler: Egal, ob Brise oder Sturm, die Flora würde den Wachen am Buckingham Palast alle Ehre machen. Dank der neuen Features sollten auch Besitzer der Championship Edition einen Kauf ins Kalkül ziehen, alle anderen Golf Freunde können sowieso nichts falsch machen – es gibt keine bessere Golfsimulation als **Links 2003**.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Der Real-Time-Schwung hat mich begeistert.

Ich war ein wenig erleichtert, dass mir der Einstieg so leicht gemacht wurde, auch als Golf-Legastheniker konnte ich mithilfe der Übersichtskarte (siehe Bild) und besonders des Green Analyzers schnell zum Erfolg kommen. Und der neue Real-Time-Schwung hat mich richtig begeistert. Früher habe ich mal eine Links-Version wegen der schönen Grafik gespielt, heute würde ich es wegen der guten Spielbarkeit tun, denn im Zeitalter von DirectX 8 ist die fotorealistische Optik bei weitem nicht mehr so außergewöhnlich. Man sieht einen wirklichkeitsgetreu animierten Golfer vor Standbildern – zu wenig für die Möglichkeiten heutiger Grafikplatinen.

TESTURTEIL LINKS 2003

ENTWICKLER Microsoft
PREIS Ca. € 50,-
USK Ohne
ANBIETER Microsoft
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Internet: 8
Netzwerk: 8
1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
400 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Fotorealistische Golfplätze
+ Hohe Simulationstiefe
+ Fast alles frei einstellbar
+ Neuer „Real-Time-Schwung“
- Statische Grafik

GRAFIK 73%
SOUND 59%
STEUERUNG 91%
ATMOSPHÄRE 76%
SPIELDESIGN 86%
MEHRSPIELER 87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **LINKS 2001** oder **LINKS CHAMPION. EDITION** mochten.

87



SP7200T6 Platinum Edition



Perfekte Technik:

- NVIDIA® GeForce4 Ti 4600
- 128 MB DDR-RAM
- Sandwich-Speicherkühler
- 300 MHz Chiptakt
- 680 MHz Speichertakt
- Video-In/Video-Out, DVI
- Hardware Monitor

Umfangreiche Software:

- Power Director Pro
- PowerDVD XP 4.0
- „Smart Install“ Treiber
- Oni & 4x4 Evo Tryout
- Serious Sam
- Incoming Forces
- Midnight GT

Komplette Ausstattung:

- SCART Adapter
- DVI auf VGA Adapter
- S-Video Kabel
- ViVo Kabel

€ **339,-**



SCART Adapter



DVI-VGA Adapter



S-Video Kabel



ViVo Kabel



Software-Paket



Spiele Bundle

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

WWE Raw



FRAUENPOWER Dieser netten Dame möchten wir lieber nicht nachts im Wald begegnen. Trish Stratus ist eine der wehrhaften Amazonen in WWE Raw.



Unter dem **Motto „Raw is War“** kommt wieder ein Wrestling-Spiel für den PC.

If you smell what the Rock is cookin'?, schallt es durch die Halle und ein Hüne schreitet schwerfällig zum Ring. Der Mann heißt Dwayne „The Rock“ Johnson und ist einer der über 35 Stars in **WWE Raw**. Zusätzlich kann man selbst Kämpfer mit zahlreichen Details erstellen. Trotz der originalen Einmarsch-Videos fehlt ein

wesentlicher Faktor der WWE-Atmosphäre: Zwar schreiten computergesteuerte Figuren gelegentlich während eines Kampfes ein, mit den ständig neuen Rivalitäten in der WWE hat das jedoch wenig gemein.

Die Wrestler sind zweifelsfrei zu erkennen, doch besonders die Animationen beim Gehen und die platte Publikumsgrafik enttäuschen. Besser ist der Sound – harte Metal-Klänge begleiten durch die Menüs bis zum Ring, wo Sie lautstarke Zuschauer erwarten. Jeder Ringer hat verschiedene Attacken im Repertoire (an seinen realen Kampfstil angelehnt), die sich trotz der etwas träge reagierenden Steuerung leicht ausführen lassen. Das Tutorial trägt seinen Teil zum schnellen Einstieg bei. Für höhere Wertungen ist **WWE** zu abwechslungslos (Modi, Moves) und gewöhnlich – selbst das steinalte **Virtua Fighter** hat mehr auf dem Kasten. **JUSTIN STOLZENBERG**

TESTURTEIL WWE RAW

ENTWICKLER Anchor/JAKKS	ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN November 2002
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4 Internet: -	Netzwerk: - 4 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal
Prozessor in Megahertz:	500 1000 2000
Arbeitsspeicher:	64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- Wrestler gut erkennbar
- Original Einmarsch-Musik/-Videos
- Zu träge Steuerung
- Kaum Abwechslung
- Veraltete Grafik/Animationen

GRAFIK	59%
SOUND	69%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	66%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA FIGHTER** oder **SPORTS TV: BOXING** mochten.

59



Fila World Tour Tennis



GUMMIHAUT? Die Spieler wirken im Vergleich zu Virtua Tennis leider nicht sehr lebendig.



GEPLÄTTET Das übliche Problem mit der Publikumsdarstellung fällt auch in **FILA Tennis** störend auf.

Reicht die **Lizenz eines Sportartikelriesen** zur neuen Genrereferenz?

Die Kugel rast über den Court, der Gegner verpasst. War der drin? Ein prüfender Blick auf den Schiedsrichter. Er war drin – Euphorie. Geschafft, der Grand-Slam-Sieg ist perfekt! Solche Herzschlag-Momente machen Tennis so beliebt. Wie einfach man die prickelnde Stimmung einfangen kann,

hat Segas **Virtua Tennis** gezeigt.

Mit ebendieser sehr hohen Netzkante hat auch **Fila World Tour Tennis** zu kämpfen. Zwar werden eine Menge Features (Karrieremodus, Trainingsoption) geboten, doch es hapert bei der Umsetzung. Die kargen Menüs stehen dem Anspruch „unerreichte Simulationstiefe“

zu bieten, im Wege – grade mal grundlegende Tennisregeln sind einstellbar. Die Grafik hinterlässt mit sauberen Animationen und größtenteils guten Texturen zwar einen insgesamt positiven Eindruck, jedoch sehen insbesondere die Spieler nicht lebensecht aus. Dagegen sind die Hallen und Stadien sehr aufwendig gestaltet. Die Steuerung reagiert oft etwas träge, daher bleiben präzise Bälle an die äußeren Ränder des Feldes geübten Spielern vorbehalten. **JUSTIN STOLZENBERG**

TESTURTEIL FILA WORLD TOUR TENNIS

ENTWICKLER Hokus Pokus	ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 39,95	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4 Internet: -	Netzwerk: - 4 Sp./Packung

TESTCENTER	Tech. unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal
Prozessor in Megahertz:	600 1000 2000
Arbeitsspeicher:	64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA

- Ordentliche Grafik
- Sehr viele Features
- Original-Ausstattung
- Schlechtes Handling
- Zu wenig Optionen

GRAFIK	68%
SOUND	50%
STEUERUNG	57%
ATMOSPHÄRE	43%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	58%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GAME, NET & MATCH** oder **VIRTUA TENNIS** mochten.

57



VOM TRAUMAUTO ZUM FLUCHTWAGEN IN 3,8 SEKUNDEN.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Traumautos wie der Lamborghini Murciélago, Porsche Carrera GT oder Ferrari 360 Spider™ wurden entwickelt, um zu fahren. Schneller als andere zu fahren. Häng sie alle ab auf stark befahrenen Straßen mit lauernden Polizeistreifen. Aber lass dich nicht schnappen, sonst geht's für eine Weile hinter Gitter. Der Motor läuft, die Wagen warten auf dich unter needforspeed.com.

PlayStation 2



PC CD-ROM



www.electronicarts.de

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™ Marke. Electronic Arts, Need for Speed, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, alle damit in Zusammenhang stehenden Logos und die besonderen Designs von Ferrari F50, Ferrari 360 Spider und Ferrari 550 Barchetta Pininfarina sind Marken von Ferrari S.p.A. Die Marken Lamborghini, Diablo 6.0 VT, Murciélago und alle damit in Zusammenhang stehenden Logos werden unter Lizenz von Lamborghini Automobili S.p.A., Italien verwendet. General Motors-Marken werden unter Lizenz von Electronic Arts Inc. verwendet. Lizenziert von der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG unter verschiedenen Schutzrechten. Carrera GT ist eine eingetragene Marke der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Das BMW-Logo, Wortmarke und Modellbezeichnungen sind Marken der BMW AG und werden unter Lizenz verwendet. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken der Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "N" und das Nintendo GameCube-Logo sind Marken von Nintendo. ©2001 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Top-100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100

Die besten Spiele aller 20 Genres.

Add-ons

Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele.

Spielsammlungen

Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste“

Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen

Alle Spiele der letzten Monate.

STRATEGIE ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

NEUZUGANG

Age of Mythology
Da sag noch einer, Computerspiele machen doof: Age of Mythology klärt mal kurz über einen Großteil der ägyptischen, griechischen und nordischen Götterwelt auf. Nicht nur deshalb ein absoluter Schlager.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- **92**

Warcraft 3
Age of Mythology oder Warcraft 3, das ist die Frage. Keine Frage: Kaufen Sie beide, dann sind Sie auf der sicheren Seite. Warcraft wegen des Multiplayer-Modus, AoM wegen der Solo-Kampagne.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- **92**

Battle Realms
Am 21. November erscheint das Add-on Winter of the Wolf. Kann der alte Vizekönig mit den acht neuen Einheiten, vier Zen-Meistern und der Kampagne gegen Warcraft bestehen?
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **88**

Empire Earth
Nur Empire Earth macht dem Co-Regenten des Genres, Age of Mythology, in Sachen Komplexität Konkurrenz. Kein Wunder, stammt das Echtzeit-Strategiespiel doch vom Age of Empires-Autor.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 40,- **87**

Age of Empires 2: Age of Kings
Jetzt ist er da, der Quasi-Nachfolger Age of Mythology. Damit gehört Age of Kings aber noch lange nicht zum alten Eisen. Noch immer finden sich abends Hunderte zu Multiplayer-Gefechten ein.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 45,- **85**

STRATEGIE TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

NEUZUGANG

Commandos 2: Men of Courage
Im persönlichen Gespräch wollten sich die Entwickler noch nicht auf einen Termin für den dritten Teil festlegen. Macht nichts: Commandos ist so gut, dass man immer wieder spielen.
Ausgabe: 10/01 | Eidos Infogrames | ca. € 45,- **92**

Desperados
Glücklicherweise ist der ehemalige Commandos-Killer als Budget-Version wieder in den Regalen aufgetaucht: Zwischenzeitlich wurde man nur noch in der Ramsch-Ecke fündig.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 25,- **88**

NEUZUGANG

Robin Hood
Die Desperados-Crew verlagert die Taktik-Puzzel in den Sherwood Forest. Am Spielablauf hat sich wenig geändert, auch wenn nun Pfeil und Bogen statt Revolver die Wachen ausknippen.
Ausgabe: 12/02 | Wanadoo | ca. € 40,- **82**

NEUZUGANG

Platoon
Der Vietnam-Krieg in ungewöhnlicher Form: Das Echtzeit-Strategiespiel lässt Sie ein Platoon durch die Wälder Vietnams steuern. Innovativ: Jeder Soldat hat eine eigene Persönlichkeit.
Ausgabe: 12/02 | Ubi Soft | ca. € 50,- **80**

Commandos
Mit Commandos legte Pyro den Grundstein für ihren Ruf als Ausnahme-Taktiker. Mit Praetorians wollen sie ihn demnächst erneut unter Beweis stellen. Diesmal mit Legionären statt Green Berets.
Ausgabe: 07/98 | Eidos Infogrames | ca. € 30,- **79**

STRATEGIE AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder

Die Sims
Tierisch gut drauf dürfen alle sein, die ihren Sims derzeit einen zutruulichen Verbleiber ins Haus holen – und zwar im gleichnamigen Add-on. Im Frühjahr startet übrigens Sims Online in Deutschland.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- **90**

Anno 1503
Einige Designmängel verwehren dem im Vorfeld hochgelobten Anno 1503: Nachfolger höhere Weihen. Der erste Patch schraubt vor allem am etwas hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 50,- **88**

Black & White
Für nächstes Jahr ist die Fortsetzung des umstrittenen Spieles des Jahres 2001 angekündigt: Die Kreatur rückt mehr in den Mittelpunkt, und auch ihr Wirken als böser oder guter Gott wirkt sich stärker aus.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- **87**

Wiggles
Nach einem Jahr reif für eine dezente Abwertung: Der 3D-Unterlage-Buddelspaß mit den vorwärtigen Zwerge ging in diesen Tagen neu aufgelegt. Achtung: Gut ausgestatteter Rechner ist Pflicht!
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 20,- **87**

Stronghold Crusader
Für meine Zukunft sieht sich wüstenrot, sagte der Kreuzritter und nahm den nächsten Kreuzzug nach Arabien: Leicht verbesserter „Nachfolger“ des Burgenbau-Bestsellers – wenn nur die KI cleverer wäre.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 45,- **85**

ACTION EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Unreal Tournament 2003
Mal ehrlich: Nach vier Jahren CS ist die Zeit mehr als reif für einen neuen Multiplayer-Shooter. Beweise? Das UT2003-Special auf der PCG-DVD mit jeder Menge neuer Maps und Tools der Fan-Gemeinde.
Ausgabe: 05/02 | Infogrames | ca. € 45,- **92**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Bald bekommt der Star Wars-Shooter Konkurrenz aus dem eigenen Haus. Die Borg assimilieren bald wieder, denn mit Star Trek: Elite Force 2 hat Activision eine Action-Saga der Extraklasse in Arbeit.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 50,- **90**

No One Lives Forever 2
Biff! Peng! Pow! Wow! Was für eine Powerfrau! Cate Archer ist wieder in Hochform. Was Monolith wieder aus der smarten Agenten-Lady gezaubert hat, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- **90**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Superspannend, eindrucksvoll erzählt und alles andere als ein „Killerspiel“. Mit Soldat James Ryan-Atmosphäre erwartet Sie ein Spielerlebnis der Gänsehaut- und „Mein-Gott!“-Klasse. Technisch 1A.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **87**

Aliens vs. Predator 2
Sind Sie Gänsehaut-Liebhaber? Mögen Sie es, zusammenzucken? Spaß, Angst zu haben? Dann ist hier das Richtige: Wir empfehlen Vivendis Außerirdischen-Spektakel für lange Herbstabende.
Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | ca. € 45,- **85**

STRATEGIE RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
In einem Interview schwärmt der Civ-Erfinder Sid Meier doch tatsächlich von der „schicken Grafik“. Das Urteil teilen wir zwar nicht, das Spielprinzip ist aber nach wie vor konkurrenzlos gut.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 45,- **85**

Age of Wonders 2
Ein neuer Patch (Version 1.2) brachte einige Verbesserungen bei der Bedienung des Fantasy-Strategiespiels im Heroes-Stil, zahlreiche Bugfixes und einige sinnvolle Balance-Änderungen.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- **84**

Etherlords
Die Features des Nachfolgers, der Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, klingen vertraut: Etherlords 2 wird „nur“ eine verbesserte Neuauflage der Adaption des Magic-Sammelkartenspiels.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 35,- **82**

Heroes of Might & Magic 4
Das Add-on, in den USA bereits erhältlich, enttäuscht Veteranen. Die angekündigten neuen Helden und Kreaturen lassen sich nur in der Kampagne rekrutieren. Nur eine Szenario-Sammlung.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- **81**

Call to Power 2
Sie kennen Warcraft 3 und Age of Mythology schon auswendig? Sie wollen mehr Tiefe? Wie wär's mit Rundenstrategie statt Echtzeit? Den Klassiker Call to Power 2 gibt's zum günstigen Budget-Preis.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- **81**

ACTION TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Operation Flashpoint
In puncto Taktik muss sich Operation Flashpoint aktuellen Genre-Vertretern wie Battlefield 1942 oder Ghost Recon geschlagen geben. Spielerisch hat der Taktik-Op aber immer noch die Nase vorn.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 45,- **89**

Battlefield 1942
Immer mehr Server, immer mehr Spieler. Laut einer Spieler-Statistik auf www.gamespy.com ist Battlefield 1942 nach Half-Life/Counter-Strike schon jetzt der meistgespielte Shooter im Internet.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 45,- **87**

Counter-Strike 1.5
Mit Infos über neue Waffen in Counter-Strike 1.6 versetzte ein Mitarbeiter von Valve die Spielergemeinde in helle Aufruhr. Wann das Update veröffentlicht wird, ist noch nicht bekannt.
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- **84**

Ghost Recon
Fast ein Jahr hat der Taktik-Shooter Ghost Recon mittlerweile auf dem Buckel. Fans können sich nun auf Nachschub freuen: Das Add-on Island Thunder steht in den Regalen, Test in dieser Ausgabe.
Ausgabe: 02/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- **83**

Project I.G.I.
Project I.G.I. feiert demnächst seinen zweiten Geburtstag. Dass es immer noch in unserer Referenzliste vertreten ist, liegt vor allem an den spannenden, aber knippschweren Missionen.
Ausgabe: 01/01 | Eidos | ca. € 20,- **82**

STRATEGIE WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
Die Grafik kann trotz Detailreichtum nicht mit Anno 1503 mithalten, doch das Wirtschaftssystem ist das derzeit fortschrittlichste: Das Grabs-Add-on (auf Heft-DVD PCG 11/02) bietet Verbesserungen.
Ausgabe: 07/02 | Bigben Interactive | ca. € 45,- **88**

Die Gilde
Geschichten aus der Gruft erzählt das Add-on namens Gaukler, Gruften und Geschnitzte, das vor Weihnachten in die Läden kommt. Nicht zuletzt die staksigen Animationen der Handwerker werden überarbeitet.
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- **87**

Fußballmanager 2002
Wer erbt den Tabellenplatz der derzeitigen Fußballmanager-Referenz? Der Nachfolger FM 2003 oder doch eher Ascarians Anstöß 4? Oder beide? Zum Gipfeltreffen kommt es in der nächsten Ausgabe.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 40,- **86**

Patrizier 2
Ungemütliche Wintertage in Norddeutschland statt laue Karibiknähte: Der Port Royale-Vorgänger segelte vielen Konkurrenten auf und davon. Tipp: Entscheiden Sie sich für die günstige Gold-Edition.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- **80**

Der Industriegigant 2
Das Spiel endet im Jahr 1980 – erst im Add-on werden die technologischen Errungenschaften der 80er, 90er und das Beste von heute umgesetzt. Modellreisen-bahns sind begeistert sein.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- **84**

ACTION ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Mafia: City of Lost Heaven
Angeblich hätte es den Patch für KI und Multiplayer bereits im September geben sollen. Sollen, Macht nicht: Wir hoffen und spielen weiter Mafia, das Spiel ist auch ohne Patch genial.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- **89**

Deus Ex
J. C. Denton ist berühmt: Erstens in Deus Ex, das wir zum besten Spiel gewählt haben, zweitens im Kinofilm, der von Spider-Man-Produzentin Laura Ziskin umgesetzt wird.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- **89**

Grand Theft Auto 3
GTA 3 ist sowohl auf dem PC als auch auf der PS2 ein gigantischer Erfolg. Deshalb: Wir gehen trotz fehlender offizieller Ankündigung davon aus, dass GTA: Vice City für den PC erscheint.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- **89**

System Shock 2
Der Klassiker von Warren Spector, System Shock 2, vereint wie Deus Ex perfekt Rollenspielelemente und Action – und gehört deshalb in jede gut sortierte Spielesammlung.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- **86**

Hitman 2
Für moralisch Gefestigte: In Hitman 2 sind Sie ein Profikiller, der selbst mit einem Presslufthammer lautlos töten könnte. Nicht, dass es dieses Werkzeug im Spiel geben würde.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 40,- **85**

ACTION
SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß

Aquanox
Wenn Sie den Nachfolger zum Unterwasser-Shooter Aquanox, Aquanox Revelation, einmal in Bewegung sehen möchten: Auf unserer Cover-DVD befindet sich ein informatives Video.
Ausgabe: 08/02 | Fishtank | ca. € 20,- **85**

Mechwarrior 4: Vengeance
Wurde aber auch Zeit: Im November dieses Jahres soll Mechwarrior: Mercenaries erscheinen. Bis es so weit ist, können Sie ja noch mal den Mix aus Action und Taktik spielen: Vengeance.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | ca. € 30,- **85**

Starlancer
Sie haben die Wahl: Das Wing Commander-Erbe Starlancer ist auch in Microsofts Action Pack oder in Ubi Softs umfangreichem Spielepaket Gold Games 6 für 30 Euro erhältlich.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 35,- **84**

Crimson Skies
Zusammen mit Metal Gear Solid und Starlancer im Microsoft Action Pack: Crimson Skies. In der actionreichen Doppeldecker-Simulation gibt's auch eine spannende Story zum Verfolgen.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | ca. € 35,- **83**

X: Beyond the Frontier
Falls Ihnen I-War 2 zu schwer ist: Im Elite-Abteiler X: Beyond the Frontier schlagen Sie spannende Welt-Raumschlachten, handeln und treiben eine epische Story voran.
Ausgabe: 09/01 | THQ | ca. € 10,- **80**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Harald Wagner

Morrowind
Die derzeit größte Spielwelt wird dank Fan-Plugins täglich größer. Und noch in diesem Jahr wird das offizielle Add-on Tribunal einen neuen Kontinent zur Spielweise hinzufügen.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- **91**

Baldurs Gate 2
Zwar ist die spielerische Freiheit für ein Rollenspiel vergleichsweise gering, dafür sind Hintergrundgeschichte, Haupt- und Neben-Quests sowie die Charaktere nach wie vor ungeschlagen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **89**

Gothic
Nicht zuletzt wegen der erbaulichen Preispolitik bleibt das atmosphärisch dichte Gothic ein Dauerbrenner. Das wird sich ändern: Noch in diesem Jahr erscheint der Nachfolger.
Ausgabe: 03/02 | Shobox | ca. € 10,- **85**

Icwind Dale 2
Neu auf dem Markt, technisch aber längst veraltet. Dafür stimmt der Inhalt dieses klassischen Rollenspiels: In der spannenden Story können sich die Charaktere bestens entwickeln.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- **84**

Neverwinter Nights
Der Preis der Freiheit: Bei den zahllosen Neben-Quests ist das Hauptabenteuer kaum zu finden. Die zahllosen Plugins tragen das Ihre dazu bei.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 40,- **84**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Kaum zu glauben, aber die Innovationen bei Electronic Arts häufen sich: Der neue FIFA Spawning glänzt neben der perfektionierten Grafik mit einer von Grund auf renovierten Steuerung.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **90**

FIFA 2002
Simulation pur: Nach dem eher fun-lastigen Vorgänger setzt die 2002er-Ausgabe der FIFA-Reihe mit einem neuen Pass-System und erneuerten Spieler-KI voll auf Realismus.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Wer weiß noch, welche 16 Mannschaften im Achtelfinale standen? Sehr gut, dann empfehlen wir FIFA WM 2002 als Gedächtnisstütze und nach wie vor gutes Fußballspiel.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **84**

FIFA 2001
2001 hochten Arcade-Fußball-Freunde auf: Artikel und halbherzige Einlagen in Masse - wenig realistisch, dafür sehenswert und sogar auf Dauer unterhaltsam.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- **79**

FIFA 2000
Richtig alt, aber immer noch richtig gut: FIFA 2000 begeistert mit einfachem Gameplay und einem mittlerweile sehr günstigen Preis. Leider nur noch mit sehr viel Glück zu finden.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- **73**

ACTION
MILITAR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Die USA liebäugeln mit dem Krieg, der PC-Spieler darf das auch: aus sicherer Höhe Bomben werfen, Raketen abfeuern und Migs verfolgen. Spannende Missionen und gute Grafik.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- **88**

Comanche 4
Näher an der Action ist man in einem Hubschrauber. Wenn das Boden-MG-Feuer ums Cockpit pfeift, ist Spannung angesagt. Einsteigerfreundliche Action-Simulation mit detaillierter Grafik.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- **83**

B-17 Flying Fortress 2
Wer am Bombenwerfen Gefallen gefunden hat, kann hier die Feinheiten erlernen und die Aufgaben des gesamten Teams übernehmen: vom Bordschützen bis hin zum Sani. Anspruchsvolle Flugsim.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- **82**

Panzer Elite Special Edition
Für bodenständige Typen gibt's dann noch den Panzerkampf. Schlechte Sicht und schwache Waffen verdeutlichen stets die Gefahr. Dank ethischer Editoren und Mods noch immer nicht veraltet.
Ausgabe: 11/01 | Jowood | ca. € 25,- **80**

IL-2 Sturmovik
Spannung ist nicht ihr Ding? Diese Flugsimulation zeigt die Jagd- und Bombenfliegerei des Zweiten Weltkriegs mit besten Grafiken und unzähligen ideenlosen Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- **77**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Viel Action, wenig Story. Dass Dungeon Siege dennoch das beste Action-Rollenspiel ist, liegt an der hübschen 3D-Grafik, der einfachen Bedienung und dem grandiosen Sound. Ideal für Einsteiger.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 49,- **88**

Diablo 2
Diablo 2 dürfte vor allem diejenigen ansprechen, die auf das düstere Ambiente des ersten Teils abfahren. Doch auch Charakterentwicklung und Mehrspielermodus sind bis heute unerreicht.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 20,- **86**

Vampire: Die Maskerade
Die Geschichte rund um den Vampir Christal gehört zum Besten, was das Action-Rollenspiel-Genre zu bieten hat. Und auch die Technik von Vampire: Die Maskerade ist noch lange nicht veraltet.
Ausgabe: 06/02 | Activision | ca. € 15,- **81**

Darkstone
Für Spieler mit schmalen Geldbeutel ist das drei Jahre alte Darkstone mit lumpigen 15 Euro immer noch eine Empfehlung wert. Wer über kleinere Designmängel hinwegsieht, bekommt ein solides Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- **78**

Nox
Westwoods Action-Rollenspiel Nox ging ursprünglich als Diablo-Konkurrent ins Rennen, konnte sich aber nie die große Fangemeinde des Blizzard-Klassikers erspielen. Als Budget-Titel ein Geheimtipp.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 15,- **77**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von David Bergmann

Madden NFL 2003
Das Gameplay simplifier, die Präsentation besser und die Gegner schlauer... Madden NFL 2003 ist die konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers und wird damit für echte Fans zum Pflichtkauf.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **90**

NHL 2003
Wer Eishockey mag, wird NHL 2003 lieben. Klingt abgedroschen, ist aber so. Diverse Verbesserungen (nur im Detail) lassen den Vorgänger hinter sich und keine andere Wahl beim Spielekauf.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **89**

NBA Live 2001
Der einzige Titel anno 2001 in dieser Auflistung. Doch trotz fortgeschrittenem Alter gibt es im Bereich der Basketball-Simulationen noch immer keine bessere Wahl als die Referenz aus dem Hause EA.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- **89**

NHL 2002
Sie sind nicht bereit, für NHL 2003 den Vollpreis zu zahlen, wollen aber auf aufs digitale Glatt Eis? In Kürze gibt's diesen unwiderstehlichen schlechteren Vorgänger zum Taschengeldtarif.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 45,- **88**

Madden NFL 2002
Auch die ehemalige Football-Referenz kommt in preisgünstiger Neuauflage auf den Markt. Wer mit Abstrichen bei Präsentation und Gameplay leben kann, der spart am Geld und nicht am Spielspaß.
Ausgabe: 09/01 | Electronic Arts | ca. € 45,- **87**

ACTION
GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von Thomas Weiß

Rayman 2: The Great Escape
Rayman hat zwar keine Arme und Beine, sondern nur Hände und Füße, flitzt aber trotzdem flink wie ein Wiesel durch die quetschbunten, kindgerecht aufbereiteten Levels des klassischen Jump & Run.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 10,- **83**

Adventure Pinball
Flippier mal anders: In Adventure Pinball flippieren Sie sich durch eine prähistorische Insel, die dank Unreal-Engine in hübscher 3D-Grafik erstrahlt. Wer Flippier mag, muss unbedingt zugehen.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- **79**

Ballerburg
Ein bisschen nach links - nein, nein, das war zu viel! Wieder ein Stückchen nach rechts, noch einen Millimeter... Jetzt: Feuer! Wer die Kanone richtig justiert und die gegnerische Burg trifft, gewinnt.
Ausgabe: 01/02 | Ascaron | ca. € 35,- **78**

Sheep, Dog 'n' Wolf
Manchmal verderben einfärbbare Texturen den Spielspaß. Doch es gibt Spiele, in denen diese Technik die kunterbunte Comic-Atmosphäre unterstreicht: In Sheep, Dog 'n' Wolf zum Beispiel.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 45,- **78**

Star Monkey
Ein Mann, ein Raumschiff, eine Million Gegner: In Star Monkey steuern Sie einen kleinen Raumer, der bis an die Zähne bewaffnet ist, aus der klassischen Draufsicht durch eine feindliche Alien-Welt.
Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | ca. € 15,- **75**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist Dark Age of Camelot ideal für Anfänger, die mal Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Ende des Jahres kommt das grafisch rundumreue Add-on Shrouded Isles.
Ausgabe: 01/02 | Wadawoo | ca. € 30,- **84**

Anarchy Online
Von der buygerechten Erstveröffentlichung hat sich das futuristische Online-Rollenspiel Anarchy Online nie so richtig erholt. Hoffentlich klappt es bei dem geplanten Add-on reibungslos.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 30,- **81**

Everquest
Der Großvater der 3D-Rollenspiele zeigt deutliche Abnutzungsspuren. Auch die kürzlichen Änderungen am Spieldesign ändern wenig daran, dass Everquest in die Jahre gekommen ist.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- **80**

Asheron's Call
Asheron's Call war Microsofts Antwort auf Everquest - leider konnten sich viele Online-Rollenspieler nicht mit dem Titel anfreunden. Der zweite Teil soll besser werden - vor allem grafisch.
Ausgabe: - | Microsoft | ca. € 50,- **73**

Ultima Online
Ultima Online ist vor allem für Spieler mit älteren PCs empfehlenswert. Hinter der für heutige Maßstäbe bescheidenen 2D-Grafik versteckt sich ein ausgereiftes Rollenspiel inklusive riesiger Spielwelt.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **71**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Justin Stolzenberg

Colin McRae Rally 2
Die Fliegen kleben bei Ihnen an den Seitenscheiben? Dann ist Colin McRae Rally 2 das richtige Rallye-Spiel für Sie. Trotz des hohen Alters noch immer die beste Simulation.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | ca. € 15,- **87**

Grand Prix 4
Die Fliegen kleben bei Ihnen auf dem Visier? Die Hochgeschwindigkeitsrennen der Formel 1 bringen ihr Blut in Wallung? Mit Grand Prix 4 können Sie im Kiesbett Probe liegen!
Ausgabe: 05/02 | Infogrames | ca. € 40,- **85**

Moto Racer 3
Die Fliegen kleben bei Ihnen zwischen den Zähnen? In Moto Racer 3 erfahren Sie, dass alle sieben nennenswerten Motorsportarten eine eigene Steuerung vorweisen haben.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **82**

Rally Championship 2002
Sie haben nirgends Fliegen kleben? Dann ist das vergleichsweise behäbige Rally Championship 2002 mit seinen schönen Strecken zum Genießen die passende Rallye-Simulation für Sie.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 45,- **82**

Rally Trophy
Bei Ihnen sind die Fliegen schon zu Staub zerfallen? In Rally Trophy bügeln Sie historisch akkurat störrische und abwechslungsreich zu fahrende Fahrzeuge über die Pisten.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | ca. € 40,- **82**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Erstmals löst Süßwasser-Matrose Guybrush Rätsel in der dritten Dimension. Die erinnern zum Glück ebenso wie der einzigartige Humor an die „gute alte Zeit“ und machen das Spiel zur klaren Empfehlung.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- **84**

Grim Fandango
Wenn Klappergestell und Totengräber Manny Calavera in Grim Fandango klassisch knackige Rätsel löst und der Humor knochentrocken ist, dann fühlen sich nicht nur echte Tim-Schafer-Fans heimisch.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- **81**

Das Geheimnis der Druiden
Knifflige Rätsel und eine dichte Atmosphäre sind die Bausteine, die das Lösen des Geheimnisses so interessant machen. Eine spannende Geschichte gibt's ansprechend inszeniert obendrauf.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- **78**

Monkey Island 3
Der letzte Teil der Adventure-Reihe, der noch in 2D daher kommt. Technisch zwar nicht mehr auf der Höhe der Zeit, spielerisch jedoch von den meisten Titeln unerreicht. Wer's noch nicht hat, schlägt zu.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 10,- **78**

Gabriel Knight 3
Sie haben ein Faible für mystische Geschichten und Grusel-Stories? Dann ist Gabriel Knight mit seiner Mischung aus intriganter Handlung und ansprechenden Rätseln vermutlich genau das Richtige für Sie.
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- **72**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Justin Stolzenberg

Virtua Tennis
Leuchtend gelbe Filzbälle mag man, oder man mag sie nicht. Wer sie so richtig hasst, kann in Virtua Tennis stundenlang auf die Dinger einprügeln und sie in engmaschigen Netze schleudern.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- **86**

Links LS 2003
Wer doch eher den Missmut über seine Gummi-Allergien zum Ausdruck bringen will, kann auch auf solche Bälle eindreschen. Und das sogar mit Links und in hübscher Umgebung.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- **85**

Links Championship Edition
Neue Besen kehren gut, alte Spiele sehen schlecht aus. Wer diesen Vorurteilen glaubt, wird mit der Championship Edition erkennen, dass eine perfekte Grafik auch nach einem Jahr noch perfekt ist.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 45,- **85**

Jimmy White's Cueball World
Mädchen schminken sich, wenn sie sich einbilden, erwachsen zu sein. Coole Jungs spielen Billard in verbrauchten Kneipen. Die Uncolours üben das Billardspielen lieber zu Hause.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- **84**

Tennis Master Serie
Love-15-30-45-Game. Wer sich solch eine Zahlenreihe ausdenkt, der zieht auch weiße Socken an. Wollen Sie Stil bewahren, spielen Sie besser mit schwarzen Socken am heimischen PC.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Zeitgeist: Musik, Sprache, Kleidung und Sport - welche späßige Mischung dies ergeben kann, zeigt diese schnelle Skateboard-Simulation. Nur für reflexstarke Joypad-Akrobaten geeignet.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 40,- **91**

Need for Speed: Porsche
Lenkrad-Akrobaten sollten sich stattdessen an einem richtigen Gefährt austoben. Sämtliche Serien-Porsches der letzten 50 Jahre stehen für unterschiedlichste Rennen zur Verfügung.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Kulturhistorie: Musik, Sprache, Kleidung und Sport vor knapp zwei Jahren. Die ältere Version von Pro Skater sieht nicht so gut aus, fährt sich aber völlig identisch wie Tony Hawk 3.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- **85**

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Weniger realistisch als NWS: Porsche, dafür aber weit aus cooler zu fahren. Da die Programmierer auf jegliches Belohnen verzichten haben, ist Hot Pursuit 2 das schlechteste NWS aller Zeiten.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **82**

Crazy Taxi
Wer es weniger realistisch mag, darf Taxi fahren. Schillbunte Grafiken, zum Missachten gemachte Verkehrsregeln und null Fahrgefühl laden zum actionreichen Zeitvertreib.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 40,- **81**

ZUSATZ-CDs UND ADD-ONS VON A-Z

BG II: Thron des Bhaal
Kein echter Rollenspiel sollte das Add-on zum Kult-RPG Baldur's Gate 2 verpassen. Hier wird nicht nur die epische Geschichte fortgesetzt, sondern Sie erreichen höhere Erfahrungsstufen und häufen noch mehr Schätze an.
09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**

Diablo 2: Lord of Destruction
Diablo 2 ist durchgespielt und Ihre Maus hat noch nicht schlappgemacht? Dann stürzen Sie sich schleunigst in den fünften Akt, der im Add-on Lord of Destruction die Geschichte um den finsternen Höllenfürst fortsetzt.
08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **90**

Die Siedler 4: Die Trojaner
Es wuselt wieder! Im zweiten Add-on dürfen Sie nicht nur die Geschichte der titelgebenden Trojaner in die Hand nehmen und vier neue Kampagnen spielen, sondern auch mit Freunden im Kooperationsmodus austoben.
02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **82**

Die Sims: Party ohne Ende
Wenn Sie nach einer durchzechten Nacht aufwachen und sich an nichts mehr erinnern, hilft Ihnen vielleicht dieses Add-on auf die Sprünge. Hier können Sie mit partytunenden Sims die Geschehnisse des Vorabends nachstellen.
05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**

Die Sims: Urlaub total!
Und gleich anschließend planen Sie zur Entspannung Ihren Traumurlaub, ob Plattensee, Skirouting oder Strandpromenade... Die Sims investieren ihr sauer verdientes Geld in alle erdenklichen Reiseziele und haben Spaß dabei.
05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **77**

EE: Zeitalter der Eroberungen
Das Add-on bietet neben drei neuen Kampagnen die Erfüllung des ältesten Wunsches der Menschheit: In der 15. Kampagne des Spiels dürfen Sie das Weltall besiedeln und den Krieg der Sterne nachspielen.
11/02 | Vivendi Universal | ca. € 33,- **86**

Ghost Recon: Island Thunder
Mit acht Einzelspielerlevels, fünf Mehrspielerkarten, zwölf Waffen und zwei Mehrspielermodi bietet Island Thunder leider nur das Mindeste, was man von einer Erweiterung eines der besten Taktik-Shooter erwarten kann.
Ausgabe: 09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **86**

Op. Flashpoint: Resistance
Diesmal geht's auf der Insel Nagova zur Sache. Das Spiel bleibt herausfordernd, die Geschichte packend und spannend. Echte Operation Flashpoint-Fans werden aber auch nach diesem Add-on noch Lust auf mehr haben.
09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **87**

Tropico: Paradise Island
Zurück an die Arbeit! Für alle Ex-Diktatoren, die sich inzwischen mit einem lebendigen Vorrat an kubanischen Zigarren zur Ruhe gesetzt haben, gibt's jetzt in insgesamt 20 neuen Missionen frisches Aufbau-Futter.
03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**

Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache
Command & Conquer: Generals steht vor der Tür. Wer sich einstimmen können, dem bietet das Add-on sage und schreibe 30 neue Einheiten sowie eine spannende und nicht ganz ernst gemeinte Hintergrundgeschichte.
12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- **82**

Battle Realms: Winter o.t. Wolf
Durch acht neue Einheiten, vier neue Meister, neue Landschaftsgrafiken wie Winter (langsame Reischwachtum, Spuren im Schnee) und vereinfachte Kampf- und Kameraführung ist das Add-on ein Must-Have.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **71**

Cossacks: The Art of War
Einer geht noch! Auch im Add-on zum Echtzeitstrategiespiel Cossacks führen Sie auf historisch korrekten Schlachtfeldern riesige Armeen in den Krieg. Neben den fünf neuen Missionen glänzt der erweiterte Mehrspielermodus.
12/01 | CDV | ca. € 30,- **77**

Die Siedler 4 Mission-Disk
Mit Wikingen, Römern und den Maya wuseln Sie hier durch die Gegend und stellen in neuen Missionen Ihr Aufbau-Geschick unter Beweis. Leider gibt's darüber hinaus nicht so schicke Neuerungen wie in Die Trojaner.
09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**

Die Sims: Hot Date
Im Add-on Hot Date lassen Sie Ihre Sims flirten ohne Unterlass. Aber auch wenn hier gebaggert, gekuschelt und gefummelt wird, bleibt das Vergnügen doch immer jugendfrei. Körbe gibt's auch, wie im richtigen Leben.
01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**

Die Sims: Tierisch gut drauf
Auf den Hund kommen Ihre virtuellen Familien mit diesem Add-on zum Dauerbrenner. Sie können im neuesten Karriereziel als Tierarzt viel Geld verdienen oder den Kleinen süße, pelzige Spielkameraden schenken.
11/02 | Electronic Arts | ca. € 24,- **71**

Ghost Recon: Desert Siege
In diesem packenden Add-on bekämpfen Sie zusammen mit Ihrer Spezialinheit Unruhen im fernen Afrika, die aufgrund einer Hungersnot ausbrechen sind. Die zehn Missionen sind spannend und anspruchsvoll. Volltreffer!
05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Der Name ist Programm. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines ehemaligen russischen Soldaten. Mit seinen zehn Missionen und einem Strategie-Guide ist das Add-on wesentlich umfangreicher als Flashpoint: Resistance.
02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Süßwasser-Matrosen freuen sich vor allem über eine aufpolierte Optik der Handelsimulation. Außerdem bieten ein erweiterter Mehrspielermodus, der neue Kartendruck und neue Karriere-möglichkeiten frisches Futter.
12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**

Sudden Strike: Forever
Wer nach dem herausfordernden Sudden Strike noch nicht genug hat, der hat mit diesem Add-on genug Beschäftigung. Neue Einheiten, Kampagnen und Mehrspielerkarten schicken Hobby-Feldherren zurück auf Schlachtfeld.
05/01 | CDV | ca. € 30,- **79**

Zeus: Poseidon
Als Herrscher von Atlantis können Sie Ihr Reich mal so richtig untergehen lassen - oder es zu alter Blüte führen. Das Add-on des ohnehin schon umfangreichen Aufbau-Strategiespiels Zeus bietet stundenlangen Spielspaß.
09/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **81**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

Gold Games 6
Alles drin: Siedler 4, Gothic, Starlancer, Grandia 2, Motorcross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado und Schiene & Straße.
Ubi Soft | ca. € 35,- **88**

Diablo 2 Battle-Chest
Auch wenn Hardcore-Rollenspieler Diablo nie in ihr Herz schließen werden, sollten Sie einen Blick auf diese Sammlung werfen: Diablo 2, das Add-on Lord of Destruction und das offizielle Lösungsbuch sorgen für jede Menge Actionspaß.
Vivendi Universal | ca. € 45,- **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
Zwar gehen 55 Euro nach dem Release des Nachfolgers nicht mehr als Schnäppchen durch, das Hauptprogramm des Echtzeit-Strategiespiels plus Add-on können dennoch monatelang unterhalten.
Microsoft | ca. € 55,- **88**

Patrizier 2 Gold-Edition
Die Wirtschaftssimulation Patrizier 2 samt dem Add-on Aufschwung der Hanse ist eine uneingeschränkte Empfehlung an alle WSim-Fans. So lange und so schön kann man sonst nirgendwo ein Handelsimperium aufbauen.
Infogrames | ca. € 28,- **85**

Microsoft Action Pack
Nur für über-den-Tellerrand-Blicker: Der Weltraum-Shooter Starlancer, das Action-Adventure Metal Gear Solid und die actionlastige Flugsimulation Crimson Skies gehen in diesem Action-Pack eine ungewöhnliche Ehe ein.
Microsoft | ca. € 35,- **84**

Tropico Gold Pack
Als Diktator einer Bananenrepublik können Sie tun und lassen, was Sie wollen. Und damit Sie das auch sehr lange tun bzw. lassen können, hat Take 2 Tropico und das Add-on Paradise Island zu einem Gesamtpaket verschmolzen.
Take 2 | ca. € 30,- **84**

Ghost Recon: Collector's Pack
Rainbow Six und kein Ende: Zwar verzögert sich Raven Shield bis Anfang 2003, doch mit dem Collector's Pack zu Ghost Recon sollte das Warten leicht fallen: Es enthält zusätzlich das Add-on Desert Siege und massig Bonusmaterial.
Ubi Soft | ca. € 50,- **83**

Play the Games Vol. 3
15 Oldies: Outlaw, Silver, Die Völker, Driver, Fritz 5, 3, 2, Tomb Raider 3, Dark Project, Commandos HPL, Supreme Snowboarding, Ultima Online, Renaissance, Dungeon Keeper 2, Sports Car GT, Dune 2000, Warzone 2100 und Populous 3.
Eidos | ca. € 35,- **83**

Anstoss Meister-Edition
Anstoss 4 lässt auf sich warten - also los, mit dem Vorgänger noch mal ins Trainingslager! Die ebenfalls in der Meister-Edition enthaltene Fußball-Simulation Anstoss Action kann mit der Wirtschafts-Simulation kombiniert werden.
Infogrames | ca. € 35,- **81**

Pharao Gold
Den Nil austrinken, Pyramiden bauen, Städte bauen, Götter ärgern, Gold einsammeln, Steuern erheben - in dem Aufbau-Strategiespiel Pharao und dessen Add-on Kleopatras können sie fast alles aus dieser Aufzählung.
Vivendi Universal | ca. € 33,- **81**

EFT: Operation Icebreaker
Eurofighter Typhoon, eine der wenigen guten Flugsimulationen der letzten Zeit, gibt's zusammen mit dem Add-on Operation Icebreaker zum Sparpreis von 25 Euro. Spannende Missionen in einem echten Karrieremodus.
Rage Software | ca. € 25,- **87**

Play the Games Vol. 4
15 Spiele, die jeder braucht: Unter anderem Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschwein, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana und Commandos.
Infogrames | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition
Anno 1602 wird seit kurzem verschifft, aber dennoch dürfte das mittlerweile Bug-freie Rundumsorglos-Paket mit Anno 1602 und dem Add-on Neue Inseln, Neue Abenteuer vielen Spielern lieber sein.
Infogrames | ca. € 20,- **85**

Die Siedler 4 Gold
Beide Add-ons, das Hauptprogramm, zwei Mini-Spiele und umfangreiches Bonus-Material geben dem Aufbau-Fetischisten die volle Wusel-Dröhnung. Genauso stellt man sich ein gelungenes Gold-Pack vor!
Ubi Soft | ca. € 50,- **85**

Mech Collection 1.0
Microsoft bringt metallene Kampftitanen auf Ihren Bildschirm. Die Mech Collection enthält das strategische Action-Spiel Mech Warrior 4 samt dem Add-on sowie des Echtzeit-Strategie-Ablegers Mech Commander 2.
Microsoft | ca. € 40,- **84**

Sudden Strike Gold
Der Nachfolger verlor sich in Details, das Original ist nach wie vor genial. Das Hauptprogramm und Add-on versprechen wochenlangen Spielspaß mit grandiosen, vergleichsweise realitätsnahen Echtzeit-Schlachten.
CDV | ca. € 45,- **84**

Voyager - Elite Force + Add-on
Elite Force 2 steht zwar bereits in den Startlöchern, dennoch sollten Sie wegen des fairen Preises auch das Original genau ansehen: Der Ego-Shooter mit Taktik-Elementen bringt echtes Star-Trek-Feeling ins Wohnzimmer.
Activision | ca. € 30,- **84**

Gold Games 5
15 Must-Haves: Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk 2, Elite Force, Pro Rally 2001, Battle Isle, Freedom, Chessmaster 8000, Warlords Battlecry, Imperialisus 2, Cold Blood, Close Combat, Prince of Persia und Flanker 2.
Ubi Soft | ca. € 35,- **83**

Half-Life Generation 3
Das Power-Pack für Action-Spieler: Neben der deutschen Half-Life-Version enthält das Generation-3-Paket die Add-ons Opposing Force und Blue Shift sowie die Online-verbindende Team Fortress und Counter-Strike.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**

Star Trek - Action Pack
Mit Star Trek: Armada, Armada 2, Voyager Elite Force und dem Elite Force Add-on wird die Wartezeit auf Elite Force 2 verkürzt. Das Action Pack ist eine ungewöhnliche Mischung aus Strategie- und Actionspielen.
Activision | ca. € 28,- **81**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats
Medicopter 117 Vol. 3
Auch im dritten Versuch hat es der Medicopter nicht geschafft, den interessanten RTL-Serienstoff in eine akzeptable Software zu pressen. Langsam ein Fall für die Notaufnahme.
Anbieter: RTL Playtainment | Preis: € 25,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Enrica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Klassiker	Hamming AG	3	10/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomea	4	02/02	€ 15,-
Blatthorn 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Warlords	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubic Race 'n' Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Meikler: Die Eichjagd	Rondomea	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Supercell	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Art Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Giftscamp	Shoebux	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sunphümpfer 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHENUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis	Titel	Wertung	Ausgabe	Preis	Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1914 - The Great War	70	09/02	€ 40,-	Die Siedler 4: Die neue Welt	77	12/02	€ 16,-	Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
4-4-2	51	12/02	€ 40,-	Die Sims: Tierisch gut drauf	71	11/02	€ 25,-	NHL 2003	89	11/02	€ 45,-
Agassi Tennis Generation 2002	42	09/02	€ 30,-	Divine Divinity	73	09/02	€ 45,-	No One Lives Forever 2	90	12/02	€ 45,-
Age of Mythology	92	12/02	€ 45,-	Emergency 2	79	12/02	€ 40,-	Operation Flashpoint: Resistance	87	09/02	€ 30,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-	Empire Earth - Zeit der Eroberungen	86	11/02	€ 25,-	Platoon	80	12/02	€ 40,-
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	59	09/02	€ 20,-	Erik Zabel Cycling Manager 2	77	12/02	€ 45,-	Prisoner of War	76	11/02	€ 40,-
American Conquest	75	12/02	€ 50,-	FarEast 1: Operation Icebreaker	87	09/02	€ 25,-	Project Nomads	81	11/02	€ 55,-
Anno 1503	77	12/02	€ 45,-	FarEast 2	77	12/02	€ 40,-	Project Stars	61	10/02	€ 40,-
Antz Extreme Racing	42	09/02	€ 33,-	FIFA Football 2003	90	12/02	€ 50,-	Pusher	72	12/02	€ 15,-
Archangel	60	11/02	€ 40,-	FIFA World Cup Tennis	47	12/02	€ 40,-	Red Shark	47	12/02	€ 40,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-	Football Mania	63	09/02	€ 40,-	Reise nach Nordland	77	12/02	€ 30,-
Batman Vengeance	52	10/02	€ 30,-	Frontline Attack: War over Europe	80	11/02	€ 52,-	Ring 2	62	12/02	€ 40,-
Battle Realms: Winter of the Wolf	77	12/02	€ 30,-	Gallies: The Game	31	09/02	€ 20,-	Robin Hood	82	12/02	€ 40,-
Battlefield 1942	87	11/02	€ 45,-	Ghost Recon: Island Thunder	79	12/02	€ 30,-	Rollercoaster Tycoon 2	79	12/02	€ 50,-
Beastie	74	09/02	€ 35,-	Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-	Speed Challenge	64	11/02	€ 25,-
Bombertun	62	12/02	€ 20,-	Gut gemacht 2	38	09/02	€ 25,-	SW: Galactic Battlegrounds Add-on	89	08/02	€ 20,-
Britney's Dance Beat	20	09/02	€ 30,-	Hilman 2	85	11/02	€ 40,-	Stronghold Crusader	85	11/02	€ 40,-
Celtic Kings	75	11/02	€ 35,-	Icewind Dale 2	84	11/02	€ 40,-	Syberia	67	09/02	€ 45,-
Colobot	71	12/02	€ 40,-	Iron Storm	56	12/02	€ 45,-	Tactical Ops: Assault on Terror	80	09/02	€ 20,-
Combat Flight Simulator 3	70	12/02	€ 50,-	Klassiker	10	10/02	€ 10,-	Tax Wanted	41	10/02	€ 33,-
Combat Mission 2	73	10/02	€ 40,-	Kohran: Ahimran's Gift	77	08/02	€ 40,-	The Elder Scrolls 3: Morrowind (dt.)	91	11/02	€ 40,-
Conflict Desert Storm	76	11/02	€ 35,-	Largo Winch	77	10/02	€ 45,-	The Italian Job	52	09/02	€ 45,-
Cossacks: Back to War	72	10/02	€ 35,-	Links LS 2003	85	12/02	€ 50,-	The Partners	77	11/02	€ 35,-
Crazy Taxi	81	09/02	€ 40,-	Madden NFL 2003	90	11/02	€ 40,-	Tom & Jerry in Fists of Fury	38	09/02	€ 25,-
Das Ding	83	10/02	€ 45,-	Mafia	89	10/02	€ 45,-	Total Immersion Racing	77	12/02	€ 45,-
Dawn of Empire	77	12/02	€ 40,-	Micro Commandos	49	09/02	€ 35,-	Total Victory	69	12/02	€ 20,-
Delta Force Black Hawk Down	77	12/02	€ 45,-	Medicopter 117 Vol. 3	40	12/02	€ 25,-	Unreal Tournament 2003	92	11/02	€ 45,-
Delta Force Task Force Dagger	80	10/02	€ 30,-	Medieval: Total War	80	10/02	€ 40,-	Warcraft 3	92	08/02	€ 45,-
Der erste Kaiser	79	10/02	€ 40,-	Motor GP	70	08/02	€ 40,-	WML Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
Der Indusjungel 2	84	08/02	€ 45,-	Necromania	51	11/02	€ 28,-	WWE Raw	57	12/02	€ 40,-
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-	Need for Speed: Hot Pursuit 2	82	12/02	€ 50,-	Xtreme Air Racing	62	09/02	€ 35,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-	Neocron	73	12/02	€ 45,-	Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

TOTAL IMMERSION RACING™

DEMAND INTELLIGENT RACING



HEIZEN MIT KÖPFCHEN!

Das erste Rennspiel mit Computergegnern, die sich exakt wie echte Rennfahrer verhalten. Erleben Sie Ärger, Wut und Zorn der anderen Fahrer. Sie können nur hoffen, dass deren Rachsucht Sie nicht gerade dann trifft, wenn Sie kurz vor der Meisterschaft stehen!

Original-Rennstrecken (Hockenheim, Monza, Sebring u.v.a.), Original-Tourenwagen (Audi, BMW, Bentley u.v.a.) sowie spektakuläre Grafik!



PlayStation.2 XBOX PC CD-ROM

www.empireinteractive.com

Razorworks

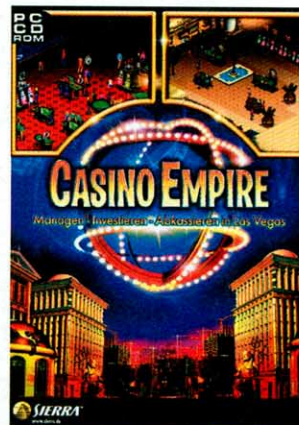


Total Immersion Racing™ & © 2002 Empire Interactive Europe Ltd. Developed by Razorworks Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd. Total Immersion Racing, "B", Razorworks and the Razorworks logo are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe Ltd. "Bentley" and the "B-in-Wings" device are registered trademarks. © 2002 Bentley Motors Limited. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks and/or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All Rights Reserved. WARNING: Cars in this game may be different from the actual cars in detail, colour, shape and performance. The driving depicted in this track racing game may not be realistic and may be dangerous in real life. Do not attempt any such driving manoeuvres in real life and always be a safe driver.

Managen - Investieren - Abkassieren in Las Vegas!

Lenken Sie die Geschicke der beliebtesten Metropole aller Glücksspieler. Sie haben das Sagen auf Ihrem neondurchfluteten »Spielplatz« in der Wüste. Erschaffen und managen Sie 8 authentische Kasinos: Bestimmen Sie Einsätze und Gehälter, engagieren Sie Stars & Sternchen und organisieren Sie attraktive Shows. Nur wenn Sie alles im Griff haben, werden Ihre Besucher zufrieden sein, wird Ihre Bilanz stimmen und der Rubel rollen!

Wie im Spiel - so auch im Leben: Mit Casino Empire haben Sie alle Trümpfe in der Hand.



PC CD-ROM



www.casinoempire.de

SIERRA
www.sierra.de

© 2002 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra und das Sierra Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. Hoyle® und Zugehörig zu Hoyle® sind registrierte Marken der U.S. Playing Card Company in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern, sind lizenziert von Sierra Entertainment, Inc.

Die Sims - Deluxe Edition



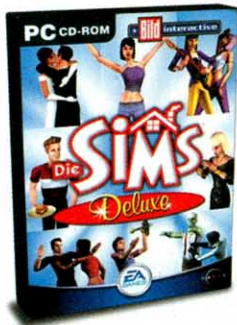
SCHÖNER WOHNEN

Die Deluxe Edition enthält eine Vielzahl an neuen, exklusiven Features und Inhalten.

Die Sims nähern sich im hohen Alter endlich dem Budget-Bereich.

Die Deluxe Edition von **Die Sims** kombiniert das populärste PC-Spiel aller Zeiten mit dem erfolgreichen Expansion-Pack **Die Sims: Das volle Leben**. Weitere Add-ons sind leider nicht enthalten, immerhin aber eine Vielzahl an neuen, exklusiven Features und Inhalten. So lässt sich mit dem Sims Creator jeder denkbare Sim erstellen, individuell einkleiden, tätowieren und mit

einem neuen Gesicht versehen. 25 exklusive Objekte ermöglichen es, das Wohnhaus mit zwei komplett neuen Design-Sets und Wohnobjekten auszustatten, die nur in der Deluxe Edition verfügbar sind. Zudem können die Sims nun aus einer um 50 neue, moderne und ausgefallene Kleidungsstücke erweiterten Auswahl wählen.



TESTURTEIL CLASSICS DIE SIMS - DELUXE EDITION

ENTWICKLER Maxis
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THE PARTNERS** oder **DIE SIMS** mochten.

90

Emperor: Die Schlacht um Dune

Der Urvater von **Command & Conquer** läutete letztes Jahr die 3D-Ära in Westwood-Spielen ein. Das Echtzeit-Strategiespiel basiert auf Frank Herberts **Dune**, in dem die Kaufmannshäuser Atreides, Harkonnen und Ordos um die Droge Spice kämpfen. Auf vier CDs finden sich spannende Missionen und zwei Stunden Video, die den Fortlauf der Geschichte in gewaltigen Bildern erzählen. Schon wegen des Preises der perfekte Zeitvertreib bis zum Release des nächsten C&C.



TESTURTEIL CLASSICS EMPEROR: DIE SCHLACHT UM DUNE

ENTWICKLER Westwood
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMAND & CONQUER 3** oder **DUNE 2000** mochten.

78

Wiggles

Ein ganzer Stamm zwergenähnlicher Wiggles wartet darauf, von Ihnen zu Macht und Blüte geführt zu werden. In diesem ungewöhnlichen Aufbau-Strategiespiel bauen Sie tief im Inneren der Erde Stollen, Kneipen und Wohnhöhlen für Ihre Anvertrauten, die bald auf gefährliche Gegner treffen: Drachen, Gnome und andere Wiggle-Stämme stehen Ihrem Expansionsdrang im Weg. **Wiggles** ist eines der meistunterschätzten Spiele des vergangenen Jahres.



TESTURTEIL CLASSICS WIGGLES

ENTWICKLER SEK Ost
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIEDLER 4** oder **DIE SIMS** mochten.

87

Desperados

Auch die Cowboys im Wilden Westen mussten taktisch vorgehen – ob sie nun gut oder böse waren. So sollen Gauner vom Galgen befreit, bösen Sheriffs ein Schnippchen geschlagen oder Postkutschen überfallen werden. Das ans Echteit-Taktikspiel **Commandos** erinnernde **Desperados** ist eine gelungene Action aus langsamen und anspruchsvollen Passagen und actionreichen Schießereien. Der jüngste Streich der Entwickler: das in dieser Ausgabe getestete Robin Hood.



TESTURTEIL CLASSICS DESPERADOS

ENTWICKLER Spellbound
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROBIN HOOD** oder **COMMANDOS 2** mochten.

87

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

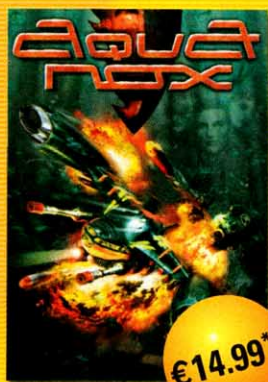
Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
NEU Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
NEU Die Sims - Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
NEU Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Emperor - Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Legend of Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.A.T. Pack	Virgin Interactive	78	€ 25,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 15,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
ST: Voyager - Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Totally Strategy	Blackstar Multimedia	79	€ 25,-
NEU Tropic Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax - The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-
Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

SAISON

Die erfrischendsten Spiele & Preise des Jahres! Der Winter kann kommen!



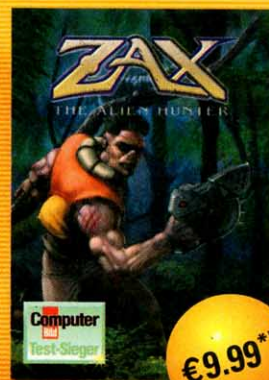
€14.99^{*)}

AquaNox
Geniale U-Boot-Action, eingebettet in eine fantastische Science-Fiction-Geschichte.



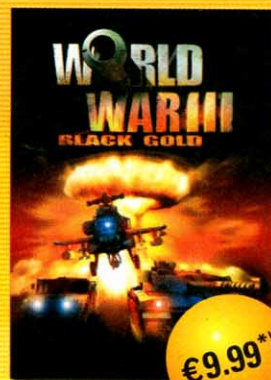
€9.99^{*)}

IndustrieGigant VerkehrsGigant
Die zwei Aufbauklassiker im Doppelpack zum absoluten Wahnsinnspreis.



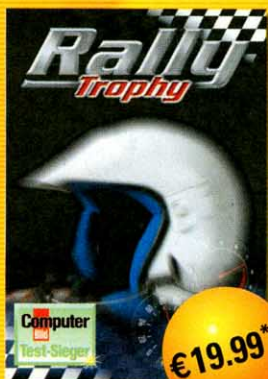
€9.99^{*)}

Zax
Nonstop-Action-/Abenteuer-Spiel in einer außerirdischen Welt voller Geheimnisse und Herausforderungen.



€9.99^{*)}

World War III
Amerika, Russland und der Irak kämpfen um die letzten Ölreserven. Ein 3D-Echtzeitstrategie-Spiel vom Feinsten.



€19.99^{*)}

Rally Trophy
Die Rennsimulation begeistert durch 11 verschiedene, bis ins Detail nachgebaute Rallye-Klassiker.



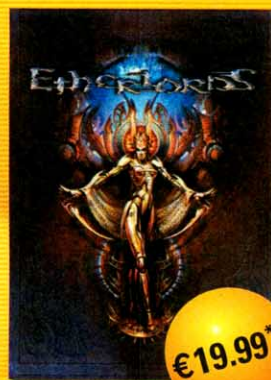
€9.99^{*)}

RIM
Dieses Strategiespiel glänzt durch ein absolut neuartiges Spielsystem, das von Bernhard Ewers, dem Vater der Battle Isle Serie, entwickelt wurde.



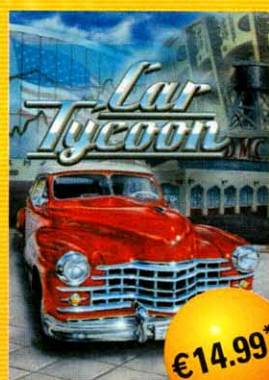
€14.99^{*)}

S.W.I.N.E.
Das ultimative Echtzeitstrategie-Spiel zum Durchbeißen mit hohem Spaßfaktor.



€19.99^{*)}

ETHERLORDS
Mit Magie zum Sieg – in dem rundenbasierenden, umfangreichen Strategiespiel der Extraklasse.



€14.99^{*)}

Car Tycoon
Die Automobilindustrie der 50er Jahre lebt in dieser Wirtschaftssimulation wieder auf.



€14.99^{*)}

Dominion Wars
In diesem Echtzeit-Strategie-Hit aus dem Star-Trek-Universum werden gewaltige Schlachten in taktischen Weltraum-Gefechten ausgetragen.

Für Jeden Etwazz!!!



^{*)} Unverbindliche Preisempfehlung

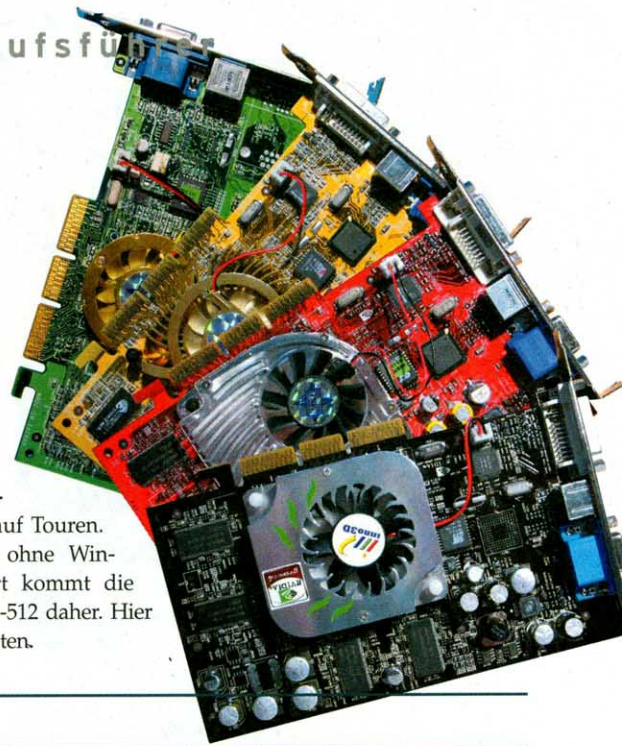
Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind

Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce4 MX-460) oder Ati (Radeon 7000). Kyro I und II von ST Microelectronics sind für 3D-Spiele nicht mehr empfehlenswert.

Schneller, aber auch teurer, ist die DirectX-8-Riege: (Radeon 8500/LE/9000 Pro, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit kommen viele aktuelle 3D-Rollenspiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** und das

Unterwasser-spektakel **Aquanox** so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Hier ist Vorsicht geboten.



WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pro
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 9000 Pro
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 9000 Pro	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 9700, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (**)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (**)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (**)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (**)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 80,-
Geforce2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 120,-
Geforce2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 100,-
Geforce3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovation Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 280,-
Geforce4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 100,-
Geforce4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 95,-
Geforce4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 160,-
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 180,-
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 280,-
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 350,-
Kyro I	ST	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	ST	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (**)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 420,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 280,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	400 MHz	3D Prophet 9000 64	Ca. € 150,-
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Sapphire Radeon 9000 Pro	Ca. € 130,-

(*) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM (**) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM (***) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM (**) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 120,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 100,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 90,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 95,-	64 MB DDR-SDRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,3
3DP Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 260,-	128 MB DDR-SDRAM	260/255 MHz (DDR)	1,5
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 310,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 320,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Radeon 9700 Pro	Connect3D	Radeon 9700 Pro	Ca. € 430,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis 9700 Pro	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Ultra/650 XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 270,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	1,6

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
LS902UT	Iiyama	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 180,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 170,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 290,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
PV520	CTX	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Synmaster 151BM	Samsung	€ 540,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 480,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
PV720A	CTX	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 550,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 605,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE



Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105S2	Pioneer	€ 70,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 66,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 53,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 51,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 74,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN



Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 120,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 149,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 129,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 134,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 154,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN



Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

JOYSTICKS



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN



Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR



Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 120,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo®d Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

ALTERNATETM

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon
01805-905040Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€	SPARKLE	MB / Chip	€
V8170/T Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX420	99,-	SP7100M2 +TV-out	64-DD / GF4 MX420	69,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX440	109,-	SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX440	79,-
V8170 DDR/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440	119,-	SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 TI4200	149,-
V8170 Pro/T +TV-out	64-DD / GF4 MX460	124,-	SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 TI4200	189,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 TI4200	179,-	SP7200T6 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 TI4600	339,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 TI4200	219,-	SP7300M4 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	139,-
V8420/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 TI4200	189,-			
V8420/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 TI4200	229,-			
V8420S/D +TV-out+DVI	128-DD / GF4 TI4200	249,-			
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 TI4200	279,-			
V8440/DVI	128-DD / GF4 TI4400	244,-			
V8440/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 TI4400	254,-			
V8440 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 TI4400	299,-			
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 TI4600	334,-			
V8460 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 TI4600	354,-			
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 TI4600	389,-			
V9180/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	139,-			
V9180 VideoSuite +VIVO	64-DD / GF4 MX440-8X	174,-			

GAINWARD	MB / Chip	€
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 TI200	149,-
GF4 Pro/450 +TV-out	64-DD / GF4 MX420	74,-
GF4 Pro/600-8X GS	64-DD / GF4 MX440-8X	159,-
GF4 Pro/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 MX460	104,-
GF4 Pro/650 XP GS +VIVO	64-DD / GF4 MX460	149,-
GF4 Ultra/650	64-DD / GF4 TI4200	159,-
GF4 Ultra/650 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 TI4200	179,-
GF4 Ultra/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 TI4200	189,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 TI4200	224,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 TI4600	339,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 TI4600	399,-

3D Prophet 9700 Pro
HERCULES-Grafikkarte
ATI Radeon 9700 Pro Grafikchip,
128 MB DDR-RAM,
Speicherh hlk rper,
AGP 8x, TV-out,
DVI, retail

€ 459,-

CPU & RAM

CPU			RAM				
INTEL		normal in-a-box	KINGSTON ValueRAM			€	
Celeron® (FC2)	256	1,1 GHz	DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222 CL2	19,-
Celeron® (FC2)	256	1,2 GHz	DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222 CL2	37,-
Celeron® (FC2)	256	1,3 GHz	DIMM	512 MB	SDRAM	PC131-222 CL2	77,-
Celeron® (FC2)	256	1,4 GHz	DIMM	128 MB	DDR	PC266 CL2	49,-
Celeron® (So478)	128	1,7 GHz	DIMM	256 MB	DDR	PC266 CL2	79,-
Celeron® (So478)	128	1,8 GHz	DIMM	512 MB	DDR	PC266 CL2	169,-
Celeron® (So478)	128	2,0 GHz	DIMM	256 MB	DDR	PC333	94,-
P III-S (FC2)	133	512 1,13 GHz	DIMM	512 MB	DDR	PC333	179,-
P III-S (FC2)	133	512 1,26 GHz	RIMM	128 MB	RDRAM	PC1066	99,-
P III-S (FC2)	133	512 1,4 GHz	RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066	199,-
P4 (So478)	512	1,8 GHz	SAMSUNG original				€
P4 (So478)	512	2,0 GHz	DIMM	128 MB	DDR	PC266	44,-
P4 (So478)	512	2,4 GHz	DIMM	256 MB	DDR	PC266	84,-
P4 (So478)	533	512 2,4 GHz	DIMM	512 MB	DDR	PC266	179,-
P4 (So478)	512	2,5 GHz	DIMM	256 MB	DDR	PC333	94,-
P4 (So478)	533	512 2,53 GHz	DIMM	512 MB	DDR	PC333	184,-
P4 (So478)	512	2,6 GHz	DIMM	256 MB	DDR	PC400	114,-
P4 (So478)	533	512 2,66 GHz	RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066 32 Bit	144,-
P4 (So478)	533	512 2,8 GHz	INFINEON original				€
AMD			DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222 CL2	24,-
normal PIB			DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222 CL2	69,-
K6®-2 3DNow!	533 MHz	49,-	DIMM	256 MB	DDR	PC266 CL2	89,-
Duron™	900 MHz	36,-	DIMM	256 MB	DDR	PC266 Reg. CL2	99,-
Duron™	1,1 GHz	44,-	DIMM	512 MB	DDR	PC266 CL2	179,-
Duron™	1,3 GHz	49,-	DIMM	512 MB	DDR	PC266 Reg. CL2	199,-
Athlon™	133 1,33 GHz	74,-	DIMM	1,0 GB	DDR	PC266 Reg. CL2	499,-
Athlon™	133 1,4 GHz	94,-	CORSAIR				€
Athlon™ XP 1600+	1,4 GHz	74,-	DIMM	256 MB	DDR	PC333-222 CL2	149,-
Athlon™ XP 1700+	1,46 GHz	84,-	DIMM	512 MB	DDR	PC333-222 CL2	269,-
Athlon™ XP 1800+	1,53 GHz	99,-	DIMM	256 MB	DDR	PC400-233 CL2	154,-
Athlon™ XP 1900+	1,6 GHz	109,-	DIMM	512 MB	DDR	PC400-233 CL2	279,-
Athlon™ XP 2000+	1,66 GHz	124,-	DIMM	256 MB	DDR	PC433-244 CL2	169,-
Athlon™ XP 2100+	1,73 GHz	154,-	DIMM	512 MB	DDR	PC433-244 CL2	309,-
Athlon™ XP 2200+	1,8 GHz	194,-					
Athlon™ XP 2400+	2,0 GHz	a.A.					
Athlon™ XP 2600+	2,13 GHz	a.A.					

MAINBOARDS

ASUS A7V8X

Sockel A Mainboard

VIA Apollo KT400 Chipsatz,
3x DDR-RAM PC400, 3x U-133,
2x S-ATA RAID, 6x PCI,
6x USB2.0,
FireWire,
ATX, Sound
& LAN



€ 169,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	d	89,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	d	119,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	d	144,-
A7V8X +Sound+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	d	139,-
A7V8X	SoA-KT400	d	169,-
+Sound+LAN+FW+S-ATA RAID			
A7S333 +Sound	SoA-745	d	84,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	d	119,-
A7N266-C +Sound+LAN	SoA-nForce	d	129,-
A7M266-D/UDual+Snd+LAN	SoA-760MPX	d	269,-
TUSL2-C +Sound	FC2-815EP	s	104,-
TR-DL Dual+VGA+LAN	FC2-3LET	s	499,-
P4SE +Sound	So478-645	d	99,-
P4S533-E +Sound	So478-645DX	d	119,-
P4S533-E +Sound+LAN	So478-645DX	d	129,-
P4S5X +Sound+LAN	So478-648	d	144,-
P4S5X	So478-648	d	179,-
+Sound+LAN+FW+S-ATA RAID			
P4B266 +Sound	So478-845D	d	144,-
P4B266 SE +Sound	So478-845D	d	124,-
P4B533 +Sound	So478-845E	d	159,-
P4B533-E	So478-845E	d	199,-
+Sound+LAN+FW+RAID			
P4PE +Sound+LAN	So478-845PE	d	189,-
P4PE	So478-845PE	d	209,-
+Sound+LAN+FW+S-ATA RAID			
P4PE	So478-845PE	d	219,-
+Sound+Gbit-LAN+FW+S-ATA RAID			
P4B533-V +Sound+VGA	So478-845G	d	174,-
P4GE-V +Sound+VGA+LAN	So478-845G	d	209,-
P4T533-C +Sound+LAN	So478-850E	r	199,-
P4T533 +Sound+RAID	So478-850E	r	359,-
inkl. 256 MB RIMM PC1066			
ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA3 3.0 +Sound	SoA-KT333	d	69,-
K7VTA3 3.0 +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	d	84,-
K7S5A +Sound	SoA-735	s/d	69,-
K7S5A +Sound+LAN	SoA-735	s/d	72,-
K7S6A +Sound	SoA-745	d	69,-
D6VAA Dual+Sound	FC-133A	s	89,-
P4S5A/DX +Sound+LAN	So478-645DX	d	79,-
P4S5M/G (uATX)	So478-650GL	s/d	74,-
+Sound+VGA+LAN	So478-845D	s/d	94,-
P4IBASD +Sound+LAN	So478-845D	s/d	94,-
P4VXASD2 +Sound+LAN	So478-P4X266	s/d	74,-
Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM“):			
S : SD-RAM		+ : auch ECC	
D : DDR-RAM		+ : nur ECC Registered	
R : RD-RAM	R32 :	32 Bit RD-RAM	
MSI	Sockel/Chip	RAM	€
KT3 Ultra2 +Sound	SoA-KT333	d	99,-
KT3 Ultra2-C +Sound	SoA-KT333	d	94,-
KT3 Ultra2-CL +Sound+LAN	SoA-KT333	d	99,-
KT3 Ultra2-R +Sound+RAID	SoA-KT333	d	119,-
KT3 Ultra2-BR	SoA-KT333	d	149,-
+Sound+S-ATA RAID+Bluetooth	SoA-KT400	d	124,-
KT4 Ultra +Sound	SoA-KT400	d	174,-
KT4 Ultra-BSR	SoA-KT400	d	189,-
+Sound+S-ATA RAID+Bluetooth	SoA-KT400	d	189,-
KT4 Ultra-FISR	SoA-KT400	d	189,-
+Snd+FW+Gbit-LAN+S-ATA RAID	SoA-KT400	d	129,-
KT4V-L +Sound+LAN	SoA-761	d	79,-
K7 Master +Sound	SoA-745	d	84,-
745 Ultra +Sound	So478-648	d	124,-
648 Max-L +Sound+LAN	So478-845D	d	89,-
845 Ultra-C +Sound	So478-845E	d	114,-
845E Max +Sound	So478-845E	d	124,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	d	144,-
845E Max2-LR	So478-845E	d	169,-
+Sound+LAN+RAID	So478-845PE	d	134,-
845E Max2-CL +Sound+LAN	So478-845PE	d	149,-
845E Max2-R +Snd+RAID	So478-850E	r	189,-
850E Max-L +Sound+LAN	So478-850E	r	189,-
EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8K3AE +Sound	SoA-KT333	d	99,-
EP-8K5A2 +Sound	SoA-KT333	d	119,-
EP-8K5A2 +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	d	139,-
EP-8K5A2+B2	SoA-KT333	d	219,-
+Sound+LAN+RAID+Bluetooth	SoA-KT333	d	149,-
EP-8K5A3 +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	d	149,-
EP-8K9A +Sound	So478-KT400	d	129,-
EP-8K9AL +Sound+LAN	So478-KT400	d	134,-
EP-4BEA +Sound	So478-845E	d	139,-
EP-4BEAR +Sound+RAID	So478-845E	d	149,-
EP-4G4A +Sound+VGA	So478-845G	d	139,-
EP-4G4A+	So478-845G	d	159,-
+Sound+VGA+LAN+RAID	So478-850E	r	199,-
EP-4T4AL +Sound+LAN+RAID	So478-850E	r	199,-
GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZX +Sound	SoA-KT133A	s	69,-
GA-7VA +Sound	SoA-KT400	d	104,-
GA-7VAX +Sound+LAN	SoA-KT400	d	119,-
GA-7VAXP	SoA-KT400	d	154,-
+Sound+LAN+FW+RAID	SoA-760MPX	d	299,-
GA-7DPXDW-C Dual +Sound	FC2-815EP	s	94,-
GA-60XT-A	FC2-133T	s	79,-
GA-6VIXE-A +Sound	So478-645	d	87,-
GA-8SR533 +Sound	So478-645DX	d	109,-
GA-8ST-L +Sound+LAN	So478-845	s	94,-
GA-8ID533 +Sound	So478-845D	d	99,-
GA-8IR533 +Sound	So478-845PE	d	129,-
GA-8PE667 +Sound	So478-845PE	d	149,-
GA-8PE667 Ultra	So478-845PE	d	169,-
+Sound+LAN+RAID	So478-845G	d	129,-
GA-8IG +Sound+VGA	So478-845G	d	129,-
GA-BIHX +Snd+LAN+RAID	So478-850E	r	194,-
SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
KT333 Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	d	109,-
KT333 Dragon Ultra	SoA-KT333	d	159,-
+Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	d	189,-
KT333 Dragon Ultra Platinum	SoA-KT400	d	199,-
KT400 Dragon Ultra Platinum	SoA-KT400	d	199,-
silberne Platine +Sound+LAN+RAID			
P4S Dragon Ultra	So478-645	d	169,-
+Sound+LAN+RAID	So478-845D	d	179,-
P4I Fire Dragon	So478-845D	d	179,-
+Sound+LAN+FW+RAID			
P4X400 Dragon Ultra	So478-P4X400	d	179,-
+Sound+LAN+RAID			
PC-GEHÄUSE			
COOLERMASTER			
ATC-201-SX* Midi-Tower	ATX	299,-	
ATC-101-SX* Big-Tower	ATX	369,-	
ATC-110-SX* Big-Tower	ATX	499,-	
*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil			
CHIEFTEC			
TX-10BD Midi-Tower	ATX	139,-	
TX-10BLD Midi-Tower	ATX	149,-	
THERMALTAKE			
XaserII A5000+ Midi-Tower	ATX	139,-	
XaserII A6000+* Midi-Tower	ATX	199,-	
LIAN-LI			
PC-50* Midi-Tower	ATX	119,-	
PC-60* Midi-Tower	ATX	169,-	
PC-68* Midi-Tower	ATX	199,-	
PC-70* Big-Tower	ATX	299,-	
PC-71			

Microsoft® SideWinder Game Voice

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit
Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 3790

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

ALTERNATETM

COMPUTERVERSAND

CD-RECORDER

CD-RW ATAPI	bulk	Kit/ret.	CD-RW USB2.0	bulk	Kit/ret.
10/24/40x YAMAHA CRW3200E	119,-		8/ 8/24x PLEXTOR PX-S88TU	209,-	
10/32/40x RICOH MP7320A-DP	72,-		10/24/40x LITEON LXR-2410	179,-	
10/40/40x NEC NR-9100	67,-	79,-	12/24/40x PHILIPS JR24CDRWK	219,-	
10/40/40x NEC NR-9100 mit schwarzer Blende	74,-		12/40/48x ASUS CRW-4012U	169,-	
12/32/48x CYBERDRIVE CW058D	74,-	64,-	12/40/48x AOPEN EHW4048U	169,-	
12/40/40x LG GCE-8400B	74,-	77,-	12/40/48x CDRW USB2	149,-	
12/40/40x PLEXTOR PX-W4012TA	119,-	129,-	24/44/44x YAMAHA CRW-F1	229,-	
12/40/40x SAMSUNG SW-240	69,-	79,-	24/44/44x YAMAHA CRW-F1 USB2.0/FW	279,-	
12/40/40x SAMSUNG SW-240 mit schwarzer Blende	72,-	L	24/48/48x PLEXTOR PX-W4824TU	269,-	
12/40/48x AOPEN CRW-4048	69,-				
12/40/48x ASUS CRW-4012A	89,-				
12/40/48x BENQ CRW4012P	74,-				
12/40/48x LITEON LTR-40125S	74,-				
12/40/48x PHILIPS PCRW4012	74,-				
12/40/48x SONY CRX195E1	84,-				
12/40/48x TEAC CD-W540E	87,-	89,-			
12/48/48x LITEON LTR-48125W	89,-				
12/48/48x MITSUMI CR 485E TE	94,-	L 104,-			
12/48/48x TRAXDATA CDRW481248	89,-	94,-			
12/48/50x AOPEN CRW-4850	79,-				
16/48/48x ASUS CRW-4816A	109,-				
16/48/48x CYBERDRIVE CW088D	79,-				
16/48/48x LG GCE-8400	94,-				
16/48/48x MSI MS-8348	79,-				
16/48/48x PHILIPS PCRW4816	84,-	94,-			
20/40/48x MITSUMI CR 485C TE	79,-	84,-			
24/44/44x YAMAHA CRW-F1	149,-	159,-			
24/44/44x YAMAHA CRW-F1 mit schwarzer Blende	149,-				
24/48/48x PLEXTOR PX-W4824TA	149,-	159,-			
24/48/48x PLEXTOR PX-W4824TA mit schwarzer Blende	149,-				
24/52/52x ASUS CRW-5224A	129,-				
CD-RW FireWire	bulk	Kit/ret.			
12/40/48x IOMEGA FireWire CDRW	239,-				
24/44/44x YAMAHA CRW-F1	269,-				
CD-R, CD-RW UND DVD MEDIEN FINDEN SIE BEI WWW.ALTERNATE.DE					

DVD-RECORDER

LITEON LTD-165	bulk	Kit/ret.
16/48x DVD-ROM		
ATAPI, Ultra DMA/100, bulk		
		
€ 54,-		
DVD-RW ATAPI		
2/ 1/ 6x PIONEER DVR-104 bulk	339,-	
2/ 1/ 6x PIONEER DVR-A04 retail	369,-	
2/ 1/ 12x TOSHIBA SD-R5002 bulk	299,-	
2/ 1/ 12x TOSHIBA SD-R5002 retail	359,-	
DVD+RW ATAPI		
2/ 2/ 8x AOPEN DVDWR2412PRO retail	399,-	
2/ 2/ 8x HP dvd200i retail	429,-	
- 2/ 2/ 8x PHILIPS DVDWR208 bulk	239,-	
2/ 2/ 8x PHILIPS DVDWR208K retail	259,-	
2/ 2/ 8x PHILIPS DVDWR228 bulk	299,-	
2/ 2/ 8x PHILIPS DVDWR228K retail	329,-	
- 2/ 2/ 8x RICOH MP5120A-SK retail	249,-	
2/ 2/ 8x RICOH MP5125A-DP retail	299,-	
2/ 2/ 8x TRAXDATA DVD+R/RW bulk	359,-	
2/ 2/ 8x TRAXDATA DVD+R/RW retail	374,-	
DVD+RW USB2.0/FW		
2/ 2/ 8x HP dvd200e retail	529,-	

DVD-ROM & CD-ROM

DVD-ROM ATAPI	bulk	retail	DVD-ROM FireWire	bulk	Kit
16/40x PIONEER DVD-117	57,-		16/48x DVD 1648F	129,-	
16/40x PIONEER DVD-117 mit schwarzer Blende	59,-				
16/40x PIONEER DVD-106S	64,-				
16/40x PIONEER DVD-106SZ	67,-				
16/40x PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition	79,-				
16/40x SONY DDJ1621	54,-				
16/48x ASUS DVD-E616	74,-				
16/48x LITEON LTD-165	54,-	57,-			
16/48x NEC DV-5800B	54,-	62,-			
16/48x NEC DV-5800B Kit	64,-				
16/48x SAMSUNG SD-616	54,-	59,-			
16/48x SAMSUNG SD-616 mit schwarzer Blende	57,-	L			
16/48x TOSHIBA SD-M1612	54,-	67,-			
CD-ROM ATAPI					
24x NEC CD-2800	29,-				
52x AOPEN CD952E grau	29,-				
52x ASUS CD5520	34,-				
52x LG GCR-852x	27,-	32,-			
52x LITEON LTN52x	29,-	32,-			
52x MSI MS-8152	29,-	29,-			
52x NEC CD-3002A	29,-				
52x SAMSUNG SC-152	29,-				
52x TEAC CD-552E	37,-	42,-			
54x MITSUMI FX 54x MAX	27,-	34,-			
56x AOPEN CD-956E	31,-				

IDE-FESTPLATTEN

NEC NR-9100	WD	GB	ms/Cache/UPM	€
10/40/40x CD-RW				
ATAPI, Just-Link, Mount-Rainier-Kompatibel, mit schwarzer Blende, bulk				
				
€ 74,-				
IBM				
IC35L020VN U-100 20,5 9/2.048/7.200 79,-				
IC35L040VA U-100 41,1 8/2.048/7.200 89,-				
IC35L040VN U-100 41,1 8/2.048/7.200 89,-				
IC35L060VA U-100 61,4 8/2.048/7.200 114,-				
IC35L060V2 U-100 61,4 8/2.048/7.200 a.L.				
IC35L080VA U-100 80,0 8/2.048/7.200 129,-				
IC35L100VA U-100 100,0 8/2.048/7.200 149,-				
IC35L120VA U-100 120,0 8/2.048/7.200 184,-				
IC35L120V2 U-100 120,0 9/1.812/7.200 a.L.				
IC35L180V2 U-100 180,0 9/1.812/7.200 419,-				
MAXTOR				
2B020H1 U-100 20,4 12/2.048/5.400 72,-				
2F020J0 U-133 20,0 12/2.048/5.400 69,-				
2F030J0 U-133 30,0 12/2.048/5.400 74,-				
2F040J0 U-133 40,0 12/2.048/5.400 84,-				
4D040H2 U-100 40,0 12/2.048/5.400 82,-				
4D080H4 U-100 80,0 12/2.048/5.400 109,-				
4G120J6 U-133 120,0 12/2.048/5.400 169,-				
4G120J6 retail U-133 120,0 12/2.048/5.400 174,-				
4G160J8 U-133 160,0 12/2.048/5.400 269,-				
4G160J8 retail U-133 160,0 12/2.048/5.400 329,-				
4K080K4 U-100 80,0 12/2.048/5.400 114,-				
4R080J0 U-133 80,0 13/2.048/5.400 94,-				
4R120J0 U-133 120,0 12/2.048/5.400 199,-				
4R160J0 U-133 160,0 12/2.048/5.400 a.L.				
6E030L0 U-133 30,0 10/2.048/7.200 79,-				
6E040L0 U-133 40,0 10/2.048/7.200 94,-				
6L040J2 U-133 40,0 8/2.048/7.200 94,-				
6L080J4 U-133 80,0 8/2.048/7.200 149,-				
6Y060L0 U-133 60,0 9/2.048/7.200 114,-				
6Y080L0 U-133 80,0 9/2.048/7.200 144,-				
6Y120L0 U-133 120,0 9/2.048/7.200 229,-				
6Y160L0 U-133 160,0 9/2.048/7.200 529,-				
EXCELSTORE				
ES3230 U-66 30,0 9/2.048/5.400 69,-				
ESJ24 U-100 40,0 9/2.048/7.200 84,-				
SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!				
SEAGATE				
ST320011A U-100 20,0 9/2.048/7.200 84,-				
ST340016A U-100 40,8 9/2.048/7.200 89,-				
ST340021A U-100 40,8 9/2.048/5.400 84,-				
ST360020A U-100 60,0 10/2.048/5.400 99,-				
ST360021A U-100 60,0 10/2.048/7.200 114,-				
ST380020A U-100 80,0 10/2.048/5.400 109,-				
ST380021A U-100 80,0 9/2.048/7.200 129,-				
SEAGATE ST360021A				
60,0 GB				
9 ms Zugriffszeit, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM, Silent Drive				
				
€ 114,-				

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€	DVD-Player	€
A Beautiful Mind	ab 12	23,-	CYBERHOME CH-DVD 505 aluminium	159,-
Asterix und Obelix - Mission Kleopatra	ab 6	21,-	LG DVD-5084 silber	149,-
Der Herr der Ringe - Trick	ab 12	22,-	LG DVD-4730 silber	199,-
Die Simpsons - Treehouse of Horror	ab 12	19,-	LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR) silber	379,-
Futurama - Season 1 Box Set	ab 12	32,-	TOSHIBA SD-220E black o. silber	229,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	19,-	TOSHIBA SD-510E black o. silber	479,-
Im Fadenkreuz	ab 16	19,-	YAMAKAWA DVD 205 silber	99,-
Knallharte Jungs	ab 16	24,-		
Matrix	ab 16	22,-		
Ocean's Eleven	ab 12	21,-		
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-		
So High	ab 12	22,-		
SpY Game	ab 12	24,-		
Zurück in die Zukunft Trilogie	ab 12	46,-		
Vanilla Sky	ab 16	24,-		
Plasma-Displays				
DAEWOO DSP 4210 42" 4.999,-				
LG MZ-42 PZ24 42" 5.999,-				
PHILIPS Brilliance 420P10 42" 6.999,-				
SONY PFM-42B1 42" 6.999,-				
WEITERE DVD-FILME SOWIE GAMES FÜR KONSOLEN AB LAGER LIEFERBARI!				
Ice Age				
DVD-Film				
78 Minuten Spielzeit, viele Extras wie z.B. Pleiten & Pannen, entfallene Szenen & Kurzfilm				
FSK: ab 6 Jahre				
€ 22,-				

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

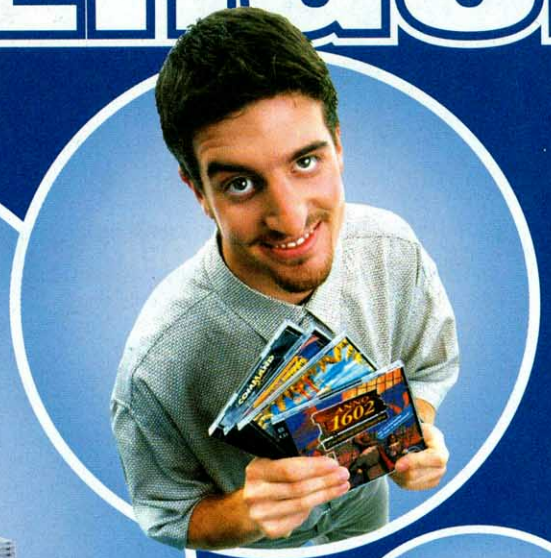
** € 0,12/Minute

ALTERNATETM
GARANTIERT!

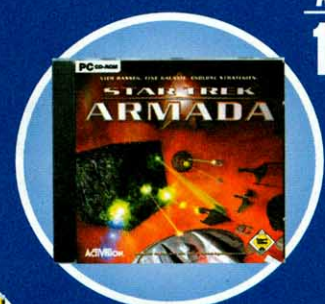
FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit
Gewerbenaachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 3790

Ohne Ende!



Anno 1602
10,- €*



Star Trek
Armada
10,- €*



Tony Hawk's
Pro Skater 2
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, medionshop.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

by **ak tronic**
SOFTWARE & SERVICES

TIPPS & TRICKS

Anno 1503

„In Eurem Städtchen wohnt man gern“ - wer dieses Kompliment seiner Untertanen hört, kann sich glücklich schätzen. Denn die Einwohner bei Laune zu halten, ist nicht leicht.

Nur noch schnell die Produktionskette optimiert, ach, und die Handelsroute muss auch noch fix eingerichtet werden. Potzblitz! Schon 1:30 Uhr nachts? Kein Zweifel, in **Anno 1503** lässt es sich wunderbar siedeln und planen, lenken und wirtschaften. Was nach außen hin putzig aussieht, entpuppt sich jedoch als absolut komplexe und für Einsteiger

schwer durchschaubare Wirtschaftssimulation. Im wochenlangen Dauerspiel haben wir für Sie die optimalen Siedlungsstrategien erarbeitet. Damit verwandeln Sie die ärmlichen Pioniere erfolgreich in zahlungskräftige Kaufleute. Mit einem vollständigen Forschungsbaum und den kompletten Produktionsketten erhalten Sie alle Fakten, die Ihnen das Spiel so nicht vorgibt.



No One Lives Forever 2

Bananen als Waffen? Potzblitz! Cate geht wieder auf Agentenhatz. Größer, bunter, schriller und mit allerlei Spielzeug aus dem Hause Q meistert die Top-Spionin die abwechslungsreichen Missionen rund um den Globus. Und Sie können das auch - mit unserer Komplettlösung bekommen Sie bestes Spionagematerial aus erster Hand in die Finger. Da hat H.A.R.M. wahrlich nichts mehr zu lachen.



Unreal Tournament 2003

Auf in den Kampf! Ataris neuer Ego-Shooter setzt auf beeindruckende Art und Weise neue Genremäßigkeiten. Wir haben uns für Sie durch alle Levels geballert und sämtliche Tipps zusammengetragen. Neben einer genauen Beschreibung der Waffen finden Sie in unserem Artikel jede Menge Trick-Jumps, mit denen Sie schwer erreichbare Gegenstände locker vor Ihren Gegnern einheimsen können.



Age of Mythology

So macht ein Ausflug in die Sagenwelt der Antike Spaß. Ensemble Studios liefert erneut einen echten Leckerbissen für Strategiefans. Damit Sie ihn auch in vollen Zügen genießen können, haben wir für Sie die ersten zwölf Missionen detailliert gelöst. Sie erlernen das richtige Truppenmanagement und wie Sie Ihre ungewöhnlichen Einheiten wie Pegasi, Hydras und Zentauren richtig im Kampf einsetzen.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Hitman 2, Komplettlösung
2. Battlefield 1942, Multiplayertipps
3. Stronghold Crusader, Allgemeine Tipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Mafia, Komplettlösung
2. America's Army, Allgemeine Tipps
3. Morrowind, Cheats

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels - und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Zoomen in America's Army

Wie funktioniert eigentlich die Zoom-Funktion richtig im Spiel? Ich habe da immer nur die kleine Linse auf dem Bildschirm. Ich benutze noch die Standardbelegung der Tastatur.

ROCKY, PER E-MAIL



Christian Müller:

In etlichen Spielen bezieht sich die Standardbelegung auf das amerikanische Tastaturlayout. Dabei sind die Tasten Y und Z einfach vertauscht. Steht also in der Konfiguration Z, müssen Sie entsprechend die Y-Taste auf der deutschen Tastatur drücken.

Frostwyrms in Warcraft 3

Gibt es eine effektive Taktik, mit der die Gegner der Untoten die starken Frostwyrms besiegen können? Wir haben schon mit Gyrokoktern, Kopfgeldjägern und Räufern gegen die Übermacht gekämpft – ohne Erfolg!

ANDREAS UND JULIAN, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Ein Tipp vorneweg: Wenn Sie frühzeitig scouten, haben Sie die Möglichkeit, eine starke Frostwurm-Produktion im Keim zu ersticken. Konzentrieren Sie in so einem Fall die Angriffe auf die Produktionsstätten. Sollte der Gegner dennoch mit Frostwyrms zum Zuge kommen, helfen Einheiten wie Hippogryphen (reiterlos), Wyvern in Kombination mit Schamanen, Kopfgänger plus Schamanen. In den Foren der Webseiten www.warcraft3.de oder www.warcraft3.de finden Sie weitere Taktiken.

Schmutzige Wäsche in GTA 3

In dieser Mission soll man mit Handgranaten vier Wäschelaster zerstören. Ich versuche die Laster immer auszubrennen, aber die fahren dann immer um mich herum, so dass ich mit den Handgranaten nicht treffen kann. Was mache ich bloß falsch?

MICHAEL, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Versuchen Sie, den Laster von der Straße abzubringen, so dass er gegen ein Gebäude oder ein sonstiges Hindernis stößt. Springen Sie jetzt schnell aus dem Wagen und setzen Sie die Handgranaten ein. Wenn die Granaten nicht ausreichen, geben Sie dem Laster mit der Schrotflinte oder einer anderen großkalibrigen Wumme den Rest.

Stahlplatten in Starlancer

In der Mission, in der ich eine Ionenkanone zerstören soll, komme ich nicht weiter. Was ich auch anstelle, nichts klappt. Ich habe in einer Komplettlösung gelesen, dass ich oberhalb der Ionenkanone zuerst Metallplatten zerstören soll.

IOSIF, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Die Metallplatten sind leicht zu übersehen, erst recht in der Hitze des Gefechts. Mithilfe des Screenshots sollten Sie aber keine Probleme mehr haben. Das Cockpit zeigt genau auf die gesuchten Stahlplatten.



Attributverlust in Morrowind

Ich habe mir kürzlich die deutsche Version von Morrowind zugelegt. Ein Zauberer hat mir die Glück- und Charismawerte gekürzt und ich würde gerne wissen, wie ich die ursprünglichen Werte wiederbekommen kann. Ich finde aber in keiner Magiergilde Tränke gegen die Zauberei.

ANDREAS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Wenn Sie keine Tränke finden, gibt es dennoch eine Lösung. Suchen Sie den nächsten Weg zu einem Altar des Kaiserlichen Kultes. Solche Altäre finden Sie zum Beispiel in der Mondfalter-Festung bei Balmora oder in der Festung in Pelagiad. Stellen Sie sich vor einen Altar und benutzen Sie die Aktionstaste. Sie müssen (je nach Gildenzugehörigkeit) einen bestimmten Betrag zahlen und haben dann die Option „Wiederherstellen von Attributen“.

Golems in Vampire

Ich komme bei Vampire: Die Maskerade nicht mehr weiter. Wie besiege ich den Golem? Ich möchte nicht die Lösung dafür haben, sondern nur einen Tipp.

ANDRE, PER E-MAIL



Dirk Gooding:

Bevor Sie sich in den Kampf mit dem Golem stürzen, ist es ratsam, Mendel, den Sohn des Rabbis, aufzusuchen. Im Gespräch mit ihm erfahren Sie die richtige Taktik gegen das Ungeheuer.

Versteckte Speicherstände

Wo sind die Savegames bei Dungeon Siege versteckt? Es ist dringend, weil ich in Kürze meinen alten PC aufgeben muss und die Spielstände auf den neuen PC übertragen möchte.

PHIL, PER E-MAIL



David Bergmann:

Dungeon Siege legt seine Spielstände auf C:\Windows\Eigene Dateien\Spielverzeichnis (Windows 98) an. Bei XP/2000 befinden sich die Dateien entsprechend in \Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Spielverzeichnis. Auch andere Spiele, wie zum Beispiel GTA 3, legen dort ihre Spielstände ab.

BYE-BYE, WINKEMANN

Unserem Aufruf, die letzten drei Winkemänner zu finden, sind etliche Leser nachgekommen. Hier die Standorte und die Erstmelder:

1. Vor dem Museum in Downtown.
Erstmelder: Benjamin Brand
2. Vor Morello's Bar in New Ark.
Erstmelder: Joachim Meyer
3. Straße von Hoboken nach Oak Hill.
Erstmelder: Joachim Meyer

Für alle, die verzweifelt nach den Winkemännern suchen: Fahren Sie zum Leuchtturm. Am Leuchtturm finden Sie eine niedrige Metalltür. Rufen Sie die Karte auf und machen Sie einen Rechtsklick (Benutzen) auf die Tür. Das Programm zeigt Ihnen den Standort eines Winkemanns. Wenn Sie den Vorgang wiederholen, wird immer ein anderer Winkemann angezeigt.



Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele

fw@pcgames.de



Petra Maueröder
Strategiespiele

pm@pcgames.de



Rüdiger Steidle
Strategiespiele

rs@pcgames.de



Bernd Holtmann
Performance & Tuning

bh@pcgames.de



Christian Müller
Actionspiele

cm@pcgames.de



Thomas Weiß
Actionspiele

tw@pcgames.de

Endgegnerkampf in UT 2003

Ich bin jetzt im Singleplayer-Finale, schaffe es aber nicht, Malcom zu besiegen. Obwohl ich auf Anfänger spiele, klappt es nicht. Gibt es da vielleicht einen Trick?

GREGOR, PER E-MAIL



Ralph Wollner:

Melcom ist ein echt schwerer Brocken. Das Fiese: Er studiert Ihre Kampftechnik und passt sich an. Ihnen wird aufgefallen sein, dass es zu Beginn des Duells relativ einfach ist, ihn zu treffen. Erst ab dem fünften Frag gibt Melcom Vollgas und schlägt den Spieler sozusagen mit seinen eigenen Waffen.

Versuchen Sie, ihn zu verwirren. Nachdem Sie ihn etwa fünfmal erledigt haben und hoffentlich in Führung liegen, lassen Sie einen Kumpel ran, der anders spielt als Sie. Jetzt muss Melcom sich auf einen neuen Gegner einstellen. Damit schaffen Sie es, den Vorsprung bis zum zehnten Kill zu retten. Ohne ein Quäntchen Glück geht das aber nicht.

Mission ohne Ende in Commandos 2

Bei der dritten Bonusmission habe ich alle Gegner getötet und alle Aufträge erfüllt. Ich sitze mit allen Leuten im Auto, der Fahrer fährt. Ich weiß nur nicht, wohin ich fahren soll. Ich habe schon alle drei Wege ausprobiert.

MARTIN, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Die Programmierer von Commandos haben vorgesehen, dass man nur das Amphibienfahrzeug als Fluchtmittel benutzen kann. Vergessen Sie also den LKW und steigen Sie mit Ihren Commandos in das Amphibienfahrzeug ein. Jetzt lässt sich die Bonusmission problemlos beenden. Fahren Sie einfach den Weg, der nach Norden zum Kartenrand führt.

Blutbad in Morrowind

Bei Balmora in der Mondfalterfestung bekomme ich den Auftrag, ein Blutbad unter den finsternen Gesellen zu veranstalten. Wie löse ich jetzt aber diese Quest? Sobald ich die Leute in der Ratstaverne angreife, alarmieren sie die Wachen.

SEBASTIAN, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Es gibt dafür mehrere Möglichkeiten, je nachdem, wie gut Ihr Charakter in gewissen Fertigkeiten ist. Wenn Sie über eine hohe Wortgewandtheit („Speechcraft“) verfügen, haben Sie mithilfe der Option „Spotten“ (Taunt) gute Chancen, dass die finsternen Gesellen Sie zuerst angreifen, dann zählt es nicht als Verbrechen.

Falls Sie einen Magier spielen: Die Schule der Illusion bietet den Spruch „Kreatur erzürnen“, der die gleiche Funktion erfüllt. Es gibt auch entsprechende Spruchrollen dafür.

Wenn gar nichts davon fruchtet, muss Ihnen das auch kein Kopfzerbrechen bereiten. Flitzen Sie nach dem Kampf sofort in die Mondfalterfestung zu Ihrem Auftraggeber, er regelt die Sache mit dem Kopfgeld und stellt Ihren guten Ruf wieder her.

Schlägerei in Mafia

Bei Level 07-06 verliere ich bei der Schlägerei mit Paulie so viel Energie, dass ich oder Paulie bei den Schusswechseln zum Schluss auf der Stelle tot sind, sobald wir 'ne Kugel abkriegen. Was kann ich nur tun?

MARCO, PER E-MAIL



Christian Müller:

Das Problem ist, dass man entweder selber hopsgeht oder Paulie zu viel Schaden nimmt. Die Entscheidung dafür fällt schon ganz zu Anfang, bei der großen Schlägerei. Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Gegner mit der Brechstange – dieser richtet am meisten Schaden an. Sehr effektiv: Greifen Sie von hinten den Gegner an, der sich gerade mit Paulie prügelt, und halten Sie die Feuertaste so lange, bis der Balken voll ist. Nach einem oder zwei solcher Schläge liegt jeder Gegner am Boden.

Waffenladen in Mafia

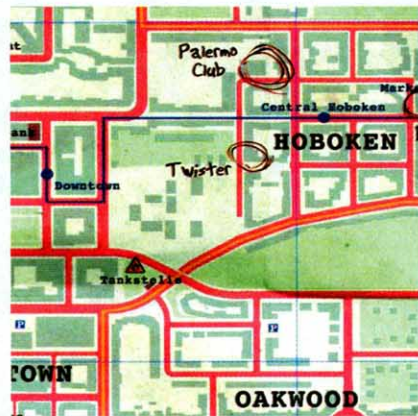
Ich habe ein kleines Problem im Free-Ride-Modus. Um Waffen zu kaufen, müsste ich zu „Yellow Pets Gunshop“. Diesen finde ich aber nirgends. Auf der Karte ist er auch nicht eingezeichnet. Könnt ihr mir erklären, wie ich ihn finden kann?

FREDDY, PER E-MAIL



Dirk Gooding:

Der Waffenladen ist in Hoboken – dort, wo auf der Karte „Twister“ eingezeichnet ist.



Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

Mafia

Beim großen Rennen in Mission 6 – Fairplay gibt es einen einfachen Trick, Erster zu werden. Nach der zweiten Kurve gibt es eine Abzweigung nach links. Die Sperre ist leicht zu umfahren. Lassen Sie sich von dem Hinweis, dass Sie in die falsche Richtung fahren, nicht stören. Sobald Sie von dieser Abkürzung wieder auf die Strecke kommen, wird eine Checkpointzeit eingeblendet. Drücken Sie nun die Taste für „Wieder Ausrichten“ (Standard: Ziffernblock 0). Sie werden direkt vor der Ziellinie abgesetzt. Wiederholen Sie diesen Trick fünfmal und schon haben Sie das Rennen für sich entschieden.

JAN-PHILIPP KAYSER

Unreal Tournament 2003

Öffnen Sie im Spielverzeichnis den Ordner „Maps“. Benennen Sie dort die Datei „VehicleDemo.ut2“ in „DM-VehicleDemo.ut2“ um. Jetzt ist die Karte im Deathmatch-Modus spielbar. Für einen anderen Game-Modus schreiben Sie das entsprechende Kürzel davor. Um im Spiel ins Fahrzeug einsteigen zu können, weisen Sie eine Taste zu. Diese lässt sich über die Control-Config im Spiel leider nicht einstellen. Um sie trotzdem einzustellen, öffnen Sie die Datei „User.ini“ im System-Verzeichnis mit einem Texteditor. Schreiben Sie dort hinter eine beliebige Taste „use“ (Beispiel: e=use).

JONAS WREDE, TIMO WOLTERS

Mafia

1. Das Nachladen bei Mafia dauert eine Ewigkeit. Vor allem in Kämpfen ist dies ziemlich nervig. Wer keine Lust hat, so lange zu warten, macht einfach eine Seitwärtsrolle, der Nachladevorgang wird abgebrochen und dennoch ist das Magazin voll!
2. Sollte Ihr Auto im Freie-Fahrt-Modus beschädigt worden sein, müssen Sie nicht zu Luca Bertone fahren und 2.000 Dollar für die Reparatur bezahlen – es reicht, wenn Sie einmal über die Stadtgrenze fahren. Sobald das Umland geladen wurde, ist auch das kaputte Auto wie von Geisterhand repariert.

TREKKER99

Hitman 2

Drücken Sie unmittelbar nach dem Befehl zum Einsatz der Klaviertaste oder zum Knacken eines Schlosses kurz die Taste „M“ (Karte aufrufen) und schließen Sie die Karte sofort wieder. 47 ist dann mit seiner Aufgabe „fertig“. Dies verschafft Ihnen unter Umständen einige wertvolle Sekunden.

FRIENDLY

Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de

Ralph Wollner
Action- & Sportspele
rw@pcgames.de

David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de

Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de

Harald Wagner
Sportspele & Simulation
hw@pcgames.de

Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de

Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

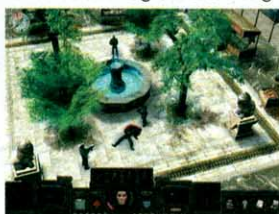


COLD ZERO

the last stand



Eine neue Droge ... kalt wie die Nacht!
Ein Privatdetektiv mit nur einem Ziel ... Überleben!
Seine Chance ... 100 durchschlagende Argumente jeden Kalibers!



**PC
CD**

November 2002

© 2002 JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria
Developed by Drago Sp. Z.o.o



www.jowood.com

Anno 1503 Tipps

A

In vier Jahren hat sich viel geändert: Der Nachfolger von Deutschlands erfolgreichstem Spiel ist nun da und präsentiert sich vor allem komplex. Mehr Produkte, mehr Gebäude, größere Welten und mehr Militär. Um nicht sofort an den hohen Ansprüchen der Inselbewohner zu verzweifeln, geben wir Ihnen ein fest geschnürtes Startpaket voller Daten, Fakten und Tipps mit auf den Weg.

Grundlagen

Speichern, was das Zeug hält

Speichern Sie das Spiel sehr oft ab. Die Konsequenzen von kleinen Fehlplanungen können Sie durchaus eine halbe Stunde oder noch später einholen und zu Fall bringen. Um dann nicht auf einen Schlag die schöne Siedlung einreißen zu müssen, laden Sie lieber einen Spielstand. Um es sich noch leichter zu machen, benennen Sie Ihre Spielstände so, dass Sie auch wissen, was da geladen werden soll. Das Spiel speichert automatisch regelmäßig unter dem Namen „Lastgame“ ab. Da dieser Speicherstand aber immer wieder überschrieben wird, hilft er nur bei kleineren Pannen aus der Patsche.

Einfaches Endlosspiel

Auch verdienten Anno 1602-Veteranen möchten wir dringend empfehlen, zunächst ein Endlosspiel auf einfachstem Niveau zu spielen. Die Änderungen im Wirtschaftssystem sind nicht immer sofort nachvollziehbar und verwirren Spieler des Vorgängers sogar mehr als Anno-Neulinge. Wenn Sie sich sicher fühlen, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad oder spielen Sie die Kampagne.

Kampagne nur für Experten

Die Kampagne ist wirklich nichts für Anfänger. Spielen Sie unbedingt die Tutorials und einige Endlosspiele, um nicht sofort an der Kampagne zu verzweifeln. Da die Speicherstände von Endlos- und Kampagnenspielen getrennt aufgehoben werden, können Sie in der Kampagne jederzeit eine Pause einlegen und ein Endlosspiel starten. Hinweis: Für friedliebende Städtebauer ist die Kampagne ungeeignet. Während im Endlosspiel eher selten die Waffen sprechen, kommen Sie in der Kampagne ohne Gewalt nicht zum Ziel.

Online-Hilfe

Nutzen Sie die integrierte Online-Hilfe. Hier finden Sie zu allen Stichpunkten, Gebäuden und Gütern viele wichtige Informationen. Was Ihnen die Hilfe nicht verrät, lesen Sie in unseren Tipps.

Wirtschaftsgrundlagen

Das liebe Geld

Ohne Moos nix los. Es mag banal klingen, ist aber der wichtigste Grundsatz der Wirtschaft. Da Sie Bedarfsgüter an Ihre Schützlinge verkaufen, kommt nur Geld rein, wenn auch Waren auf Lager sind. Fehlt ein Gut, kann es nicht gekauft werden. Die Bilanz verschlechtert sich. Um diesen Mangel beseitigen zu können, müssen Sie investieren. Sie sollten daher stets darauf achten, Ihre Gesamtbilanz im Plus zu halten oder möglichst schnell die Gewinnzone zu erreichen.

Der Teufelskreis der Unterversorgung

Beobachten Sie immer Ihre Lagerbestände. Die Nachfrage Ihrer Bevölkerung schwankt enorm. Besonders wichtige Güter wie Nahrung und Alkohol können Ihnen bei Unterversorgung alles kaputt machen. Eine positive Bilanz von über 100 Talern (was schon sehr gut

Wiederholungstäter, aufgepasst!

Sie haben in Anno 1602 alles erreicht und stürzen sich nun auf den Nachfolger. Irgendwie ist alles vertraut. Damit Sie nicht mit Vollgas in den finanziellen Ruin rasen, hier einige wichtige Tipps.

1. Weg mit den Steuern

Beneidenswert: Ihre Bewohner zahlen keine Steuern mehr. Vielmehr werden fast alle Produkte an Marktständen verkauft. Dies hat einen gravierenden Nachteil: Wenn Sie in die Miesen geraten, ist es sehr schwer, wieder auf einen grünen Zweig zu kommen. Eine kurze Steuererhöhung ist nicht möglich, die Verkaufspreise sind nicht beeinflussbar und ohne Geld können Sie nichts bauen. Da helfen nur flächendeckende Betriebsstilllegungen oder Ramschverkäufe – sofern Sie einen Abnehmer finden.

2. Jojo-Wirtschaft

Wo man im Vorgänger für große Städte schon mal eine ganze Insel voller Getreidefelder, Mühlen und Bäcker brauchte, reichen heute weitaus weniger Betriebe. Es ist nicht einmal immer ratsam, eine Produktionskette effektiv zu bauen, da die produzierten Mengen einfach zu groß sind. Da es in der Summe weniger Betriebe sind, wird zu viel produziert. Legen Sie eine Produktionsstätte still, wird viel zu wenig produziert. Sie müssen also andauernd Ihre Lagerbestände überprüfen und je nach Bedarf Betriebe an- und ausknipsen. Beispiel: Sie brauchen schon sehr früh Salz. Eine Saline produziert genug Salz für über 2.000 Kaufleute. Zu Anfang haben Sie also ständig zu viel Salz.

ist) rutscht ganz schnell weit unter null, wenn ein Bedarfsgut fehlt. Ihre Einwohner werden sauer, bilden sich eine Zivilisationsstufe zurück und Sie müssen zusehen, wie Ihr Konto im Sekundentakt schmilzt. Jetzt ist es natürlich äußerst schwer, den vorhandenen Mangel mit schwindenden finanziellen Mitteln abzustellen. Mit Glück schaffen Sie es, kurz vor dem Bankrott das Ruder noch rumzureißen.

Sensible Wirtschaft

Wo man im Vorgänger noch eine Politik der ruhigen Hand fahren konnte, muss man jetzt wie ein Schießhund aufpassen. Was gerade noch rund und sauber lief, kann im nächsten Moment schon einen fatalen Richtungswechsel nach sich ziehen. Schauen Sie stets mit Argusaugen auf die Bilanz. Legen Sie Betriebe „schlafen“, die gerade nicht gebraucht werden.

Bedürfnisse

Das System

Ihre Einwohner haben – je nach Entwicklungsgrad – mehr oder weniger stark ausgeprägte Bedürfnisse, die es zu befriedigen gilt. Hierbei werden zwei Kategorien unterschieden: Waren und öffentliche Einrichtungen.

Bedarfsgüter

Zu dem Grundbedürfnis nach Nahrung gesellen sich im Nu diverse andere Gelüste. Alle Waren müssen auf Lager sein und den Bewohnern über die entsprechenden Verkaufsstände zum Kauf angeboten werden. Zwar sorgt eine optimale Befriedigung der Bedürfnisse für Zufriedenheit – viel wichtiger jedoch ist, dass es automatisch Geld in die stets leeren Kassen spült.

Konsum macht reich – und glücklich

In Anno 1602 ging es darum, die Menschen bei Laune zu halten, damit sie Steuern zahlen. Jetzt geht es nur darum, dass die Untertanen ihre sauer verdienten Taler ausgeben – das Lächeln kommt dann automatisch.

Umsatzchancen nutzen

Prinzipiell gilt: Wenn ein Gut nachgefragt wird, befriedigen Sie diese Nachfrage. Warum? Weil's Kohle bringt. Bauen Sie daher auch die nachgefragten Gebäude erst, wenn Sie tatsächlich eine Stufe aufsteigen wollen (siehe „Aufstieg“). Öffentliche Einrichtungen bringen – abgesehen vom Wirtshaus (siehe Kasten „Alkoholausschank“) – keine Einnahmen. Im Gegenteil – sie kosten Geld.

Alkoholausschank

Auch wenn das Spiel es Ihnen verheimlichen möchte: Das Wirtshaus erwirtschaftet Gewinne. Der dort ausgeschenkte Alkohol wird tatsächlich an die Besucher verkauft. Sie merken dies an den gravierenden Umsatzeinbrüchen, wenn Alkohol knapp ist und das Bedürfnis nach einem Wirtshaus nicht oder nur schlecht erfüllt ist. Außerdem werden Sie feststellen, dass Ihre Untertanen erschreckend viel zechen. Sorgen Sie stets für ausreichend Alkohol! Es kommt durchaus vor, dass alle anderen Bedürfnisse erfüllt sind, man Sie aber trotzdem für den Mangel an Alkoholausschank hasst.

Schwankende Nachfrage

Man wundert sich oft – zu Recht – über das Konsumverhalten der kleinen Menschen. Einen Moment scheinen sich alle Bewohner in meterweise Stoffe zu hüllen, im nächsten Moment sind Tabakwaren so populär, dass man Angst hat, alle Bewohner an den Lungenkrebs zu verlieren. Die Faustregel lautet: Sie wollen alles – und zwar sofort und in rauen Mengen. Hier ist im Zweifelsfall Überschuss besser als Mangel. Mehr zur Nachfrage finden Sie unter „Aufstieg“ auf Seite 152.

Bürgerverhalten

Werden alle Menschen gezeigt?

Nein. In einem Haus wohnen acht (Pioniere) bis maximal 42 Menschen (Kaufleute). Jeder Mensch auf der Straße repräsentiert jeweils sein Haus – also steht jede Figur für bis zu 42 Bewohner.

Quo vadis?

Schon auf den ersten Blick erkennt man, dass die Bewohner sehr viel in der Gegend herumlaufen. Das Ganze sieht aufgrund der vielen Menschen konfus aus, hat aber System. Jeder Bewohner hat eine Liste von Bedürfnissen. Diese sind nach ihrer Wichtigkeit geordnet. Nahrung ist das wichtigste Bedürfnis, dicht gefolgt von Kirchen- und Wirtshausbesuchen.

Wie werden die Bedürfnisse befriedigt?

Ihre Bewohner versuchen zuerst, die einzelnen Bedürfnisse einmalig zu befriedigen. Der Pionier bezieht seine Wohnung satt, das Nahrungsbedürfnis ist – für den Moment – zu 100 Prozent befriedigt. Da er aber auch Bedarf an Stoffen, Leder, Kirche und Wirtshaus hat, versucht er diese möglichst effektiv zu befriedi-

Version 1.00

Wir haben in der ersten Verkaufsversion (Version 1.00) einige Ungereimtheiten festgestellt. Bitte beachten Sie, dass diese Tipps nur Gültigkeit haben, solange diese Probleme nicht durch einen Patch behoben wurden.

1. Verkaufsstände

Sämtlichen Dokumentationen zum Trotz können Verkaufsstände überall gebaut werden. Ein Markthaupthaus muss nicht in der Nähe sein. Da es Ihre Bewohner im Gegensatz zum Vorgänger nicht schert, ob ein Marktplatz in der Nähe ihrer Behausung steht, kommen Sie mit weitaus weniger Markthaupthäusern aus.

2. Die wundersame Kirche/Universität

Im Widerspruch zum Handbuch wird jede Kapelle zur Kirche und jede Schule zur Universität, sobald das größere Gebäude auf der Insel errichtet wurde. Der Einzugsbereich spielt dabei keine Rolle.

3. Der emsige Jäger

Der Jäger ist weitaus fleißiger, als er sein sollte. Dies ist ein Bug, den Sie aber durchaus zu Ihrem Vorteil nutzen können. Aus der Jagdhütte kommen Tierhäute und Nahrungsmittel im Überfluss. Eine Gerberei ist nicht mal in der Lage, die Tierhäute eines einzigen Jägers zu verarbeiten – es bleiben jede Menge Tierhäute über. Ignorieren Sie die Tierhäute und freuen Sie sich, dass Sie mit dem emsigen Jäger quasi ein „Tischleindeckdich“ haben.

4. Waffen umsonst

Buy one, get one free – wenn Sie nur eine Tonne einer Waffe vorrätig haben, können Sie in der Burg daraus zwei Einheiten produzieren. Wie? Klicken Sie schnell zweimal auf das Icon für die entsprechende Truppe. Sie werden sehen – es werden zwei Einheiten erstellt, obwohl die Waffen nur für eine reichen sollten.

gen. Er kann dabei mehrere Anlaufstellen besuchen, bevor er nach Hause zurückkehrt.

Bedürfnisse nach Hause tragen

Hört sich komisch an, ist aber so. Wenn unser Bewohner sich auf die Socken macht, um Leder zu kaufen, wird der Bedarf an Leder erst als befriedigt gewertet, wenn der Mensch wieder zu Hause ist, nicht, wenn er gekauft hat. Ebenso verhält es sich beim Besuch öffentlicher Einrichtungen. Die Erleuchtung kommt nicht beim Beten und der Soff nicht beim Trinken – der Effekt tritt immer erst zu Hause ein.

Kurze Wege

Die Prozentangabe jedes Bedürfnisses sinkt ständig. Je länger der Bewohner nun braucht, um von seinem Spaziergang wieder nach Hause zu kommen, desto weiter sinkt der Wert. Nun könnte man sagen: Wenn du schon mal da bist, kauf halt mehr ein. Das tut der Bewohner nicht – vielleicht kann er nicht so viel tragen. Also: Je kürzer die Wege, desto besser die Versorgung und somit auch der Umsatz.

Viel auf einmal erledigen

Wenn nun möglichst viele Dinge des täglichen Lebens sehr nahe beieinander stehen, kann unser Bewohner sehr effektiv seinen Bedürfnissen nachgehen. Im Beispiel unseres Pioniers heißt das: Ein Schnäpschen in der Kneipe, ein Stoßgebet in der Kapelle und auf dem Rückweg noch schnell ein paar Meter Stoff und Leder gekauft. Kehrt er nun betrunken, erleuchtet und mit vollem Einkaufskorb nach Hause zurück, ist er glücklich und seine Bedürfnisse sollten zu 100 Prozent gedeckt sein.

Wohnsiedlung

Wohngebiet

Wohnhäuser und die dazugehörigen öffentlichen Gebäude müssen stets kompakt stehen. Wirtschaftsbetriebe haben hier nichts verloren.

Suchen Sie sich also eine möglichst freie, plane Fläche, in der Sie Ihre Wohngebiete anlegen. Bedenken Sie, dass im weiteren Spielverlauf immer mehr und größere öffentliche Gebäude hinzukommen. Lassen Sie also möglichst zentral eine große Fläche frei.

Brauchen Häuser Straßen?

Eigentlich nicht. Straßen sind nur als Transportweg für Produktionsbetriebe vonnöten. Bewohner, Medikus und Feuerwehr bahnen sich einen Weg zwischen den Häusern. Straßen eignen sich jedoch zur Einteilung des Geländes und dienen als Feuerschneisen (siehe: Was tun, wenn's brennt?). Außerdem sieht eine Stadt ohne Straßen steril und langweilig aus – das Auge spielt schließlich mit.

Öffentliche Gebäude

Auch wenn ein Haus im Einzugsbereich eines öffentlichen Gebäudes steht, stellt dies noch lange nicht die Versorgung sicher. Besonders in den Außenbereichen haben die Menschen einen sehr langen Weg. Bauen Sie die öffentlichen Einrichtungen so, dass möglichst viele Bewohner einen kurzen Weg haben.

Verkaufsstände

Eigentlich kann man kaum genug Stände haben. Wenn ein Gut in einem Haus nicht optimal vorhanden ist, sollten Sie einen neuen Stand in die Nähe bauen. Beispiel: Haus X hat einen Stoff-Wert von 85 %. Da würde jetzt jeder sagen: Super! Klar, die Versorgung ist gut. 100 % sind jedoch möglich – Sie verschenken 15 % Umsatz.

Feuer und Pest

Was tun, wenn's brennt?

Die allseits beliebte Feuerwehr muss in der Schule erforscht werden, bevor sie gebaut werden kann. Das heißt: Bevor Sie nicht wenigstens 50 Siedler beherbergen (Voraussetzung

Verfügbarkeit von Gebäuden

Hinter den Technologien finden Sie die jeweiligen Gold- und Wissenskosten in Klammern.

Pioniere

30	Kleine Festung
80	Wirtshaus
125	Kapelle, Kapelle, Salzmine, Saline

Siedler

25	Hanfplantage, Seilerei, Kleine Werft
50	Pflasterstraße, Rinderfarm, Fleischerei, Steinbruch, Steinmetz, Mauer, Maueraufgang, Kleines Stadttor, Wachturm, Schule
80	Gewürzplantage, Tabakplantage, Tabakverarbeitung, Tabak- & Gewürzstand, Erzmine, Kleine Erzschnmelze, Schmied, Rüstungsbauer
120	Rüstungsbauer
240	Kirche
360	Hopfenfarm, Brauerei

Bürger

120	Öffentlicher Platz, Baumwollplantage, Mittlere Festung
200	Getreidefarm, Mühle, Bäckerei, Zuckerrohrplantage, Rumbrennerei, Großes Stadttor
400	Galgen, Universität, Indigopflanzung, Seidenplantage, Färberei, Kleidungsstand, Marmorsteinbruch, Marmorsteinmetz
600	Bibliothek, Badehaus, Kanonengießerei, Walfänger, Transiederei, Lampenölstand, Köhlerei
1100	Pelztierjäger, Schneiderei, Große Erzschnmelze

Kaufleute

250	Großes Wirtshaus, Prunkbrücke, Große Werft, Große Festung
750	Weingut, Goldmine, Edelsteinmine, Goldschmied
1500	Blumenbeet, Pavillon, Theater, Zierhecke, Zierhecke Eingang
1900	Aristokratenwohnhaus, Schmuckstand, Weinstand

Mögliche Forschung

Medikus (200/50)	Verstärkte Infanterierüstung (100/25)
Brunnen (50/5)	Verstärkte Kavallerierüstung (100/25)
Feuerwehr (50/5)	Muskete (500/30)
Weberei (300/20)	Steinbrücke (200/30)
Tiefer Brunnen (200/20)	Amtsgericht (200/30)
Kavallerie (100/7)	Mittleres Kriegsschiff (600/40)
Bogen (120/8)	Radschloss (500/40)
Lanzen (200/10)	Große Erzmine (500/40)
Gehärtete Pfeilspitzen (250/10)	Großes Handelsschiff (800/50)
Gefiederter Schaft (250/10)	Doppelt verstärkte Infanterierüstungen (300/50)
Katapult (200/15)	Doppelt verstärkte Kavallerierüstungen (300/50)
Armbrust (150/15)	Schwerter (100/7)
Schiffskanone (300/18)	Belagerungsturm (100/5)
Brandpfeile (250/20)	
Reichweite Armbrust (150/20)	
Mittleres Handelsschiff (400/25)	

Großes Kriegsschiff (1000/60)	Genormte Kaliber (Kanone) (1500/70)
Kanone (1000/60)	Nur mit Bibliothek:
Bibliothek (2000/60)	Explosivgeschosse (1800/80)
Schnelle Heilung (500/60)	Mörser (1200/80)
Verstärkter Rumpf (1000/70)	

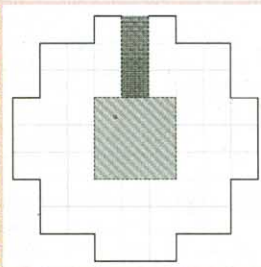
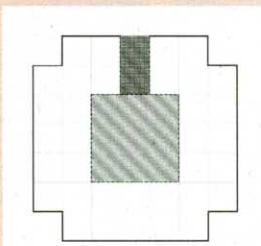
Explosivgeschosse (1800/80)	Nur mit Bibliothek:
Mörser (1200/80)	Mörserpulver (2000/100)

Felder für Profis

Jedes Feld wächst, ohne dass der dazugehörige Betrieb gebaut wurde. Dieses Phänomen können Sie ausnutzen, um mächtig Geld zu sparen.

Es braucht etwas Übung und Geschick, die Felder für eine Plantage optimal anzulegen, obwohl das Gebäude noch gar nicht da ist. Der Aufwand lohnt sich jedoch. Oft genug kommt es vor, dass man ganz dringend noch eine Tabak- oder Gewürzplantage bauen will und dann kein Geld mehr für die Felder hat. Die Plantage steht dann völlig überflüssig in der Gegend rum. Bauen Sie das Gebäude jedoch erst, wenn alle Pflanzen schon gewachsen sind, dann kann die Produktion sofort losgehen.

1. Wählen Sie die Farm oder Plantage aus und suchen Sie einen geeigneten Bauplatz.
2. Bauen Sie das Gebäude nicht, sondern halten Sie es wie eine Schablone an.
3. Achten Sie bei Farmen, die einen Straßenanschluss bekommen sollen, auf den Eingang.
4. Suchen Sie sich einen markanten Punkt, an dem Sie mit dem ersten Feld loslegen.
5. Pflanzen Sie die Felder, indem Sie sich an unser Schema halten – lassen Sie dabei die Mitte für das Gebäude (3x3 Felder) sowie den etwaigen Straßenanschluss frei.
6. Sobald die Pflanzen gewachsen sind, bauen Sie das Gebäude und die Straße.



für die Schule), sind Sie etwaigen Feuersbrünsten schutzlos ausgeliefert. Sollte vor der Erfindung der Feuerwehr ein Haus brennen, hilft nur eins: Reißen Sie das Haus ab, um eine Ausdehnung des Feuers zu verhindern.

Tatütata

Die Anno-Feuerwehr ist höchst effektiv. Sie löscht jedes Feuer im Einzugsbereich und verhindert so, dass Flammen auf benachbarte Gebäude übergreifen. Im wahrsten Sinne des Wortes brenzlich wird's erst, wenn mehrere Brände auf einmal wüten. Irgendwann breitet sich das Feuer schneller aus, als die Feuerwehr löschen kann. Als Vorsichtsmaßnahme baut man die Feuerwehren so, dass ihre Einzugsbereiche sich großzügig überlappen. Wenn es ganz hart kommt, stoppen nur Lücken (zum Beispiel Straßen) zwischen den Häusern eine weitere Ausbreitung des Flammenmeers.

Der schwarze Tod

Die Pest kann ganze Bevölkerungsschichten ausrotten. Glücklicherweise ist ein Kraut – nämlich das Heilkraut – gegen diese Bedrohung gewachsen. Erforschen Sie so früh wie möglich (50 Wissenspunkte) den Medikus. Um stets vor der Pestgefahr gefeit zu sein, müssen große Mengen Heilkräuter auf Lager liegen. Der Medikus verbraucht Unmengen der heilsamen Pflanzen bei der Behandlung seiner Patienten. Wenn Ihr Lager voll mit Kräutern ist und Sie daher die Heilkräuterplantage stillgelegt haben, vergessen Sie nicht, diese nach einer Pest wieder zu aktivieren, um die Vorräte aufzustocken.

Auf Entdeckungsreise

Eine gute Startinsel finden

Wenn Sie ein Spiel starten, speichern Sie es sofort ab. Nun können Sie sich in aller Ruhe auf die Suche nach der optimalen Insel machen. Denken Sie daran: Bodenschätze werden nur gefunden, wenn der betreffende Berg im Einzugsbereich eines Kontors oder Markthaupthauses steht oder der Scout den Berg untersucht hat. Sobald Sie die Lage sondiert haben,

laden Sie den Spielstand und fahren direkt zu der gewählten Trauminsel. Das spart Zeit und verhindert, dass ein Konkurrent Ihnen die besten Inseln vor der Nase wegschnappt.

Wie sieht eine gute Insel aus?

Ihre Hauptinsel sollte auf jeden Fall möglichst groß sein und nordisches Klima haben. Hier wachsen Heilkräuter und Hopfen – sehr wichtige Rohstoffe. Obendrein müssen Sie sich ein Erz- und Salzvorkommen sichern, idealerweise natürlich direkt auf der Hauptinsel.

Konkurrenten finden

Bevor Sie ewig in der Gegend herumsegeln, können Sie alle Mitspieler gezielt finden. Schauen Sie sich die Inseln genau an – dort, wo große Waldflächen gerodet sind, hat jemand gesiedelt. Suchen Sie einen bestimmten Spieler? Kein Problem – orten Sie auf dem Meer ein Schiff des Spielers und verfolgen Sie es. Dort, wo es länger stehen bleibt und die Segel reißt, ist ein Kontor. Decken Sie möglichst bald die gegnerischen Siedlungen auf – es ist immer gut zu wissen, was die anderen Spieler so treiben. Außerdem finden Sie so Handelspartner.

Erkundungstour

Besonders zu Beginn eines Spiels steht Ihr erstes Schiff ungenutzt in der Gegend herum. Suchen Sie die Inselwelt nach wichtigen Nährböden und seltenen Rohstoffen ab. Bedenken Sie, dass Sie früher oder später Anbaugelände für Tabak, Gewürze, Wein, Baumwolle, Zuckerrohr, Seide und Indigo benötigen. Außerdem brauchen Sie Zugang zu je einem Gold-, Edelstein- und Marmorvorkommen.

Plätze reservieren

Nehmen wir an, Sie finden ein wichtiges Eiland mit Gold und Edelsteinen. Da Sie diese Bodenschätze erst sehr spät brauchen, bauen Sie ein Kontor und bringen Sie die Vorkommen in Ihren Einzugsbereich. Solange Sie es nicht mit böartigen Gegnern zu tun haben, ist dieser Ort nun „reserviert“. Ebenso verfahren Sie bei guten Anbaugeländen, die Sie in Zukunft brauchen werden.

Kurz und knackig

Viele kleine Kniffe machen das Leben in der Welt von Anno 1503 einfacher.

- Ihr Lager quillt über? Nutzen Sie ein Schiff als mobiles Lager.
- Verbrauchen Sie nach Möglichkeit das in der Schule beziehungsweise Universität angehäufte Wissen. Es steigt nicht über den jeweiligen Maximalwert.
- Ein Doppelklick auf ein Gebäude (Markthaupthaus, Feuerwehr, Kirche, Wirtshaus, Medikus etc.) zeigt den gesamten Einzugsbereich aller Bauwerke dieses Typs an.
- Die Weideflächen von kleinen Farmen, Rinder- und Schaffarmen können sich überlappen. Trotzdem haben die Betriebe volle Auslastung. Achten Sie beim Abstand auf den Fruchtbarkeitsbalken.
- Buchten und enge Seestraßen lassen sich „überqueren“, sofern der Einzugsbereich eines Kontors bis an das gegenüberliegende Ufer reicht – dort lässt sich dann ein weiteres Kontor bauen.



- Besonders für das Kontor der Hauptinsel gilt: Bauen Sie nach Möglichkeit in einer Bucht. So können Sie sich mit Kanonentürmen an der Küste besser vor feindlichen Schiffen schützen.
- Angebot und Nachfrage schwanken ständig. Überprüfen Sie daher stets Ihre An- und Verkäufe im Kontor.
- Wenn ein Konkurrent stets das gleiche Produkt nachfragt, parken Sie ein Schiff mit knallvollen Laderäumen vor seinem Kontor. Verkaufen Sie so viel wie möglich. Dann warten Sie einfach, bis er wieder etwas kauft. So werden Sie Ihren Krempel einfach los und es kommt Ihnen keiner zuvor.
- Auch wenn es nicht angezeigt wird: Alle Schiffe haben, wie Militäreinheiten, laufende Kosten (diese werden zu den Militärgeschäften gerechnet).
- Wenn eines Ihrer Schiffe nutzlos und ohne Ladung vor Anker liegt, hissen Sie die weiße Flagge. Die Piraten zeigen dann keinerlei Interesse und schießen auch nicht auf Sie.
- Wenn Sie im Clinch mit einem Konkurrenten stehen, achten Sie darauf, seine Inseln weiträumig zu umfahren. Passen Sie auch Ihre Auto-Routen an.
- Ändern Sie die Wegpunkte von automatischen Handelsrouten so, dass die Schiffe nicht so nah am Land fahren. Das ewige Zickzack-Gefahre kostet Zeit und somit Geld.
- Benennen Sie Ihre Städte und Schiffe nach der jeweiligen Funktion. Zugegeben: Tabak/Seide ist kein schöner Schiffsname – aber so finden Sie in der Schiffs- bzw. Städteliste schnell und einfach, was Sie suchen.
- Bei großen Inseln lassen sich die Wege von Transportschiffen durch den Bau von mehreren Kontoren an den jeweiligen Küsten enorm verkürzen. Beispiel: Ihr erstes Kontor liegt im Süden. Ein Schiff pendelt per automatischer Handelsroute zwischen einer Insel im Nordmeer und Ihrer Hauptinsel. Wenn Sie nun im Norden der Insel ein Kontor errichten, muss das Schiff nicht auf jeder Tour rund um die Insel gurken.

Die Zivilisationsstufen

Baumaterial: Die angegebenen Mengen Baumaterial werden beim Aufstieg in die nächste Stufe verbraucht. **Gefettete** Waren und Gebäude sind Voraussetzung für den Aufstieg. Aristokraten-Häuser müssen gebaut werden und entwickeln sich nicht aus der Zivilisationsstufe „Kaufleute“.

	Bewohner	Werkzeuge	Holz	Ziegel	Marmor	max. Wissen	Nachgefragte Waren	Nachgefragte Gebäude
Pioniere	8	1	4	0	0	0	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz	Wirtshaus, Kapelle
Siedler	15	2	2	4	0	50	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren	Wirtshaus, Kapelle, Kirche
Bürger	28	5	5	4	0	70/80	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren Lampenöl, Seidenstoffe	Wirtshaus, Schule, Kirche Badehaus, Universität
Kaufleute	42	Gebäude kann nicht weiter aufsteigen				90/100	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren, Lampenöl, Seidenstoffe	Wirtshaus, Schule, Kirche, Badehaus, Universität
Aristokraten	30	12	10	20	5	90/100	Nahrung, Kleidung, Schmuck, Wein	Kirche, Badehaus, Theater, Parkanlage

Markthäuser & Kontore



Markthaupthaus I
Gold: 250
Werkzeuge: 3
Holz: 7
Betriebskosten: 10



Kontor I
Gold: 350
Werkzeuge: 5
Holz: 12
Betriebskosten: 15

50 Siedler



Markthaupthaus II
Gold: 500
Werkzeuge: 5
Holz: 12
Betriebskosten: 15



Kontor II
Gold: 500
Werkzeuge: 5
Holz: 12
Betriebskosten: 25

220 Bürger



Markthaupthaus III
Gold: 800
Werkzeuge: 10
Holz: 8
Ziegel: 12
Betriebskosten: 30



Kontor III
Gold: 800
Werkzeuge: 10
Holz: 8
Ziegel: 12
Betriebskosten: 35

Produktionsbetriebe

Infrastruktur

Alle Waren werden – Straßenanschluss vorausgesetzt – vom Marktkarren abgeholt und eingelagert. Bei vielen Betrieben und wenigen Markthaupthäusern kann es dabei zu Engpässen kommen. Wenn Sie beobachten, dass die Lager der Produktionsbetriebe ständig voll sind, müssen Sie dringend weitere Markthaupthäuser bauen.

Transport

Betriebe, die zur Herstellung ihrer Produkte Rohstoffe benötigen, holen sich diese entweder direkt beim Hersteller oder in einem Markthaupthaus. Ist weder der Rohstofflieferant noch ein Markthaus in der Nähe, wird der Betrieb auch vom Marktkarren beliefert.

Gleiches Produkt, mehrere Betriebe

Einige Produkte können von mehreren Betrieben hergestellt werden. Alkohol zum Beispiel wird von der kleinen Farm, der Brauerei und der Rumbrennerei geliefert. Faustregel hier ist: Je später ein Betrieb freigeschaltet wird, desto effektiver arbeitet er. Zwei Baumwollplan-

tagen mit einer Weberei produzieren mehr Stoffe als drei Webstuben mit ihren sechs Schaffarmen.

Alte Betriebe ersetzen?

Wenn Sie auf eine effektivere Produktion umschalten, sollten Sie nicht sofort die alten Betriebe abreißen. Wenn Sie beispielsweise gerade Zuckerrohr angebaut haben, ist das noch lange kein Grund, die Hopfenfarmen einzureißen. Machen Sie erst dann Betriebe dem Erdboden gleich, wenn der Platz, auf dem sie stehen, dringend gebraucht wird.

Straßenanschluss: ja oder nein?

Wenn Sie eine Produktionskette dicht beieinander bauen können, brauchen die Rohstoffproduzenten keinen Straßenanschluss. Sollte aber der Platz nicht reichen, muss der Weg her. So werden die Rohstoffe ins Lager geschafft und können an jedem beliebigen Ort der Insel wieder herausgenommen werden. Dies hat den Vorteil, dass Sie Rohstoffproduktion und Weiterverarbeitung komplett trennen können. Achten Sie jedoch darauf: Je mehr Betriebe einen Straßenanschluss haben, desto mehr Marktkarren werden benötigt.

Optimale Verhältnisse

Ausgehend von einer Betriebseffizienz von 100 Prozent, gibt es für jede Produktionskette ein festes Verhältnis von Rohstofflieferanten zu Weiterverarbeitern. Die Webstube beispielsweise verarbeitet die Wolle von zwei Schaffarmen zu Stoff und eine Färberei braucht zwei Seiden- und eine Indigopflanzung als Zulieferer, um voll ausgelastet zu sein. Ab Seite 153 finden Sie für jede Produktionskette das optimale Verhältnis.

Weniger ist manchmal mehr

Bei einigen Produkten sollten Sie aus Kostengründen getrost auf ein optimales Verhältnis pfeifen. Eine kleine Eisenschmelze liefert durchaus genug Eisen für zwei Schmiede. Was aber wollen Sie – besonders zu Beginn eines Spiels – mit zwei Schmieden? Lassen Sie lieber einen Schmied kontinuierlich arbeiten. Da Sie nun Eisen einlagern, müssen die Mine und die Schmelze abgeschaltet werden, sobald das Lager voll ist. Das ist effizienter als eine Werkzeugüberproduktion mit zwei Schmieden – dann müssen Sie nämlich noch mehr Betriebe stilllegen, wenn das Lager voll ist.

Baureihenfolge

Da Rohstoffbetriebe eine gewisse Zeit brauchen, bis die ersten Waren im Lager landen, bauen Sie den weiterverarbeitenden Betrieb erst, wenn die Rohstoffproduzenten die Arbeit bereits aufgenommen haben. Sonst steht der Weiterverarbeiter nutzlos rum und kostet nur unnötig Geld. Bei Plantagen und Farmen mit Feldern lohnt es sich – besonders bei knapper Kasse –, zuerst die Felder zu pflanzen und erst, wenn die Pflanzen Früchte tragen, den Betrieb in die Mitte zu setzen. Wie das geht, erfahren Sie im Kasten „Felder für Profis“.

Bilanz

Stadt- und Gesamtbilanz

Die Stadtbilanz ist kaum von der Gesamtbilanz zu unterscheiden. Ein Klick auf einen

Marktplatz oder ein Kontor offenbart stets die Bilanz der jeweiligen Insel. Viel wichtiger ist die Gesamtbilanz, die Sie im Spielermenü finden. Vorsicht – allzu leicht verwechselt man die beiden Tabellen.

Die Bilanz spielt verrückt!

Die Bilanzen werden in Echtzeit fortlaufend berechnet. Außergewöhnliche Ein- und Verkäufe verfälschen die Werte enorm. Wenn Sie also gerade 200 Tonnen Alkohol verkauft haben, ist der Bilanzwert viel zu hoch. Andersrum ist es bei Einkäufen – wer dem fliegenden Händler gerade 20 Tonnen Werkzeug-ge abgekauft hat, steht mit einem grauslichen Bilanzwert da.

Meine Einnahmen schwanken

Ihre Bewohner kaufen unregelmäßig ein – das bringt die Bilanz durcheinander. Fehlt ein Gut, sinkt Ihr Bilanzwert schnell. Das ist auch gut so – da Sie sonst nicht wüssten, dass etwas nicht glatt läuft. Bilanzwert und Lagerbestand sollten ständig überprüft werden.

Die „wahre“ Bilanz

Wenn Sie nicht regelmäßig ein- oder verkaufen, können Sie die Einkaufskosten und Verkaufserlöse getrost vergessen. Stehen dort noch Werte, müssen Sie sich die Bilanz selber ausrechnen, indem Sie aus der Gesamtbilanz Militär- und Betriebskosten von den Warenerträgen subtrahieren.

?	1790
?	3820
?	3331
?	2862
?	0
?	150
?	-2523

GEFÄLSCHTE BILANZ Unser echter Bilanzwert müsste + 339 sein. Der Einkauf verfälscht das Ergebnis.

Aufstieg

Das Grundprinzip

Es gibt vier fortlaufende Zivilisationsstufen und die Aristokraten, die jedoch gesondert gebaut werden müssen. Sofern Baumaterial vorhanden und freigegeben ist, steigt ein Haus um eine Zivilisationsstufe auf, wenn die notwendigen Bedürfnisse erfüllt sind. Enorm wichtig ist hier, dass die Bevölkerungszahl pro Haus bei jedem Aufstieg drastisch zunimmt. Beispiel: Sie errichten nur 16 Pionierhäuser, um eine Kapelle zu bekommen (16 Häuser x 8 Bewohner = 128 Pioniere. Kapelle verfügbar ab 125 Pioniere). Aus diesen 128 Pionieren werden im Ver-

Bevölkerungsexplosion

Wie das vorangegangene Beispiel verdeutlicht, müssen Sie beim Aufstieg Ihrer Bevölkerung mit einer enormen Nachfragesteigerung zurechtkommen. Daher sollten Sie schon vor dem Aufstieg volle Lager haben, um Ihr Volk bei Laune zu halten.

Baumaterial sperren

Sperren Sie prinzipiell die Vergabe von Baumaterial im Infomodus vom Markthaupthaus. Nur so können Sie vermeiden, dass Ihnen das Volk im wahrsten Sinne des Wortes über den Kopf wächst.

Langsam aufsteigen

Speichern Sie stets ab, bevor Sie eine neue Zivilisationsstufe erklimmen. Natürlich können Sie auf einen Schlag das ganze Volk aufsteigen lassen - dies ist aber nur ratsam, wenn Sie knallvolle Lager haben. Sicherer ist es, einige Häuser aufsteigen zu lassen, das Baumaterial wieder zu sperren und genau zu beobachten, wie sich die Lagerbestände verändern.

Teure Überraschung

Das Markthaupthaus und das Kontor ändern an zwei Stellen im Spiel ihr Aussehen. Aus den Holzhütten werden ab 50 Siedlern Backsteinhäuser. Bei 220 Bürgern verwandeln sich die Lager in prunkvolle Markthallen. So weit, so gut. Leider werden die Gebäude auch teurer. Auf der rechten Bildschirmseite wird immer das Pionier-Markthaupthaus angezeigt. Die echten Kosten für den Neubau sehen Sie nur in der Leiste am unteren Bildschirmrand. Damit nicht genug. Ein Markthaus hat Betriebskosten von 10 Talern. Diese steigen in der ersten Stufe auf 15, in der zweiten auf 30 Taler an. Dies gilt auch für schon bestehende Gebäude. Beispiel: Zwölf Markthaupthäuser und ein Kontor haben in der ersten Stufe zusammen Betriebskosten von 135 Talern. In Stufe 2 sind es schon 205 Taler. Ab 220 Bürger müssen Sie noch mal 195 Taler mehr berappen - insgesamt für die gleichen Gebäude 395 Taler, also fast das Dreifache!

Der Werkzeug-Trick

Ihr Städtchen wächst und gedeiht, das Volk ist glücklich und bereit, eine Stufe aufzusteigen. Jetzt geben Sie das Baumaterial frei und kaum

haben Sie sich versehen, sind ganze Schiffsladungen von Baumaterial verbraucht und Ihre ganze Stadt sieht anders aus. Da es aber viel sinnvoller ist, schrittweise und gemächlich aufzusteigen, müssen Sie einen Trick anwenden, um Herr der Situation zu bleiben.

1. Werkzeugproduktion einstellen und warten, bis alle Werkzeuge im Lager gelandet sind.
2. Alle Werkzeuge auf ein Schiff laden.
3. Baumaterial im Markthaupthaus freigeben. Es passiert nichts, da schließlich die Werkzeuge fehlen.
4. Jetzt dosiert Werkzeuge vom Schiff wieder ins Kontor geben.
5. Es steigen nur so viele Häuser auf, wie mit der Werkzeugmenge möglich ist.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEIB

Aufgepasst

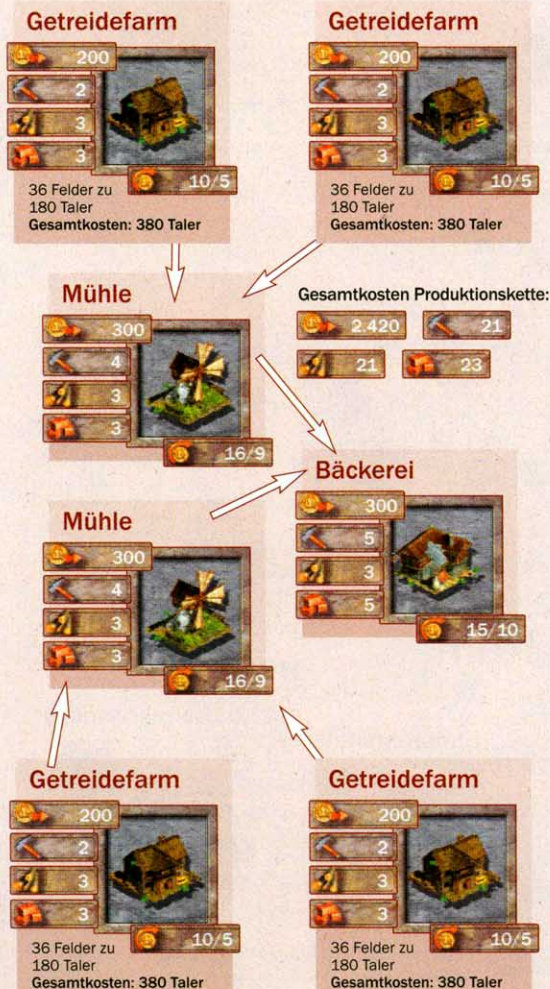
In der nächsten PC Games folgt Teil 2 der Anno 1503 Komplettlösung. xxxxxxxxxxxxxxxxx

Die Produktionsketten

Wieviel wovon und was kostet der Spaß? Auf den folgenden Seiten finden Sie alle Produktionsketten. Da Geld stets knapp ist, haben wir auch die Gesamtkosten pro Kette für Sie errechnet. Besonders

praktisch sind dabei die Mengenangaben für das Baumaterial: Wenn Sie auf einer anderen Insel Betriebe errichten wollen, können Sie gleich die richtige Menge Baumaterial auf das Schiff laden.

Nahrung aus Getreide



Einzelversorger

Nahrung aus Wild



Nahrung aus Schwein



Nahrung aus Fisch



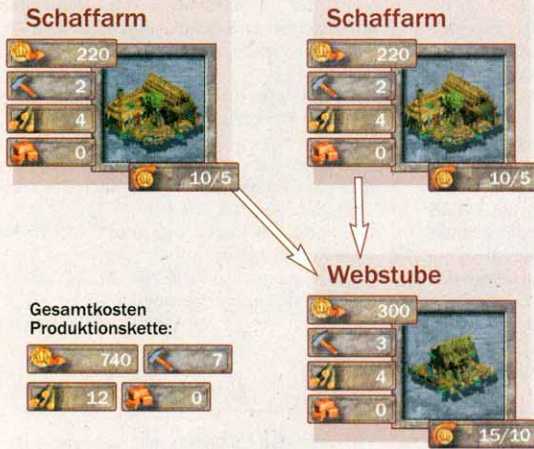
Nahrung aus Rinderfarmen



Gesamtkosten Produktionskette:



Stoffe - Schafwolle



Stoffe - Baumwolle



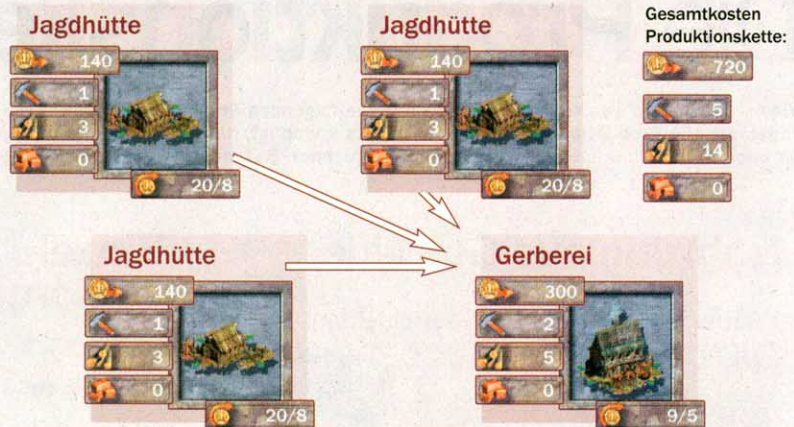
Salzgewinnung



Gesamtkosten Produktionskette:

1.100 10
20 0

Lederproduktion *



* Das Verhältnis 3:1 stimmt in Version 1.00 aufgrund eines Bugs nicht (siehe Kasten auf Seite 150)

Alkohol - Bier



Alkohol

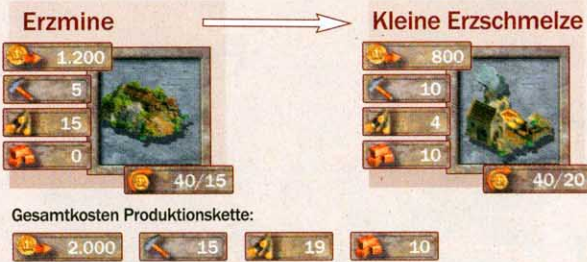
Alkohol - Kartoffelschnaps



Alkohol - Rum



Kleine Eisengewinnung



Große Eisengewinnung



Holz



Holzkohle



Tabak



Seile



Gewürze



Werkzeuge



Ziegelherstellung



Heilkräuter



Marmorherstellung



Seidenstoffe

Seidenplantage

300
5
5
6
52 Felder zu 260 Taler, ohne Straße
Gesamtkosten: 560 Taler

Seidenplantage

300
5
5
6
52 Felder zu 260 Taler, ohne Straße
Gesamtkosten: 560 Taler

Färberei

500
7
2
8
40/25

Indigopflanzung

200
3
2
5
52 Felder zu 260 Taler, ohne Straße
Gesamtkosten: 460

Gesamtkosten Produktionskette:

1.300 20 14 25

Luxusgüter

Kleidung

Goldschmied

500
5
5
5
30/15

1 Tonne Kleidung benötigt 1 Tonne Stoffe und 1/4 Tonne Pelze.

Pelze

Pelztierjäger

100
5
6
0
20/5

Schmuck

Goldschmied

300
6
7
11
40/20

1 Tonne Schmuck benötigt 1 Tonne Gold und 1 Tonne Edelsteine.

Lampenöl

Transsiederei

500
5
5
5
20/10

Walfänger

500
5
5
5
20/10

Transsiederei

500
5
5
5
20/10

Gesamtkosten Produktionskette:

1.500 15 15 15

Wein

Weingut

400
5
5
8
45/20
52 Felder zu 260 Taler, ohne Straße
Gesamtkosten: 660 Taler

Werften und Schiffe

Neben den Kosten sehen Sie hier auch die maximale Kanonenanzahl sowie die vorhandenen Laderäume und die Truppenkapazität der einzelnen Schiffe.

Kleine Werft								
Kleines Handelsschiff	1.200	15	18	12	0/			
Mittleres Handelsschiff	2.500	25	30	20	0/			
Kleines Kriegsschiff	1.500	15	18	12	0/			
Mittleres Kriegsschiff	2.500	25	30	20	0/			
Große Werft								
Großes Handelsschiff	3.500	35	45	30	0/			
Großes Kriegsschiff	3.500	35	45	30	0/			

EXPANSION PACK
MULTIPLAYER
+ 8 NEUE ZIVILISATIONEN

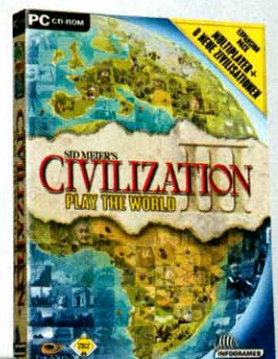


Mit neuen Erfindungen, Einheiten,
Wundern, Leader uvm.

Deine Freunde stehen hinter dir

>> Schon im alten Rom hat das Ausschalten von Gegnern mit guten Freunden am meisten Spaß gemacht.

Mit dem Multiplayer-Expansion-Pack musst du geschickt taktieren, wenn du dein Volk erfolgreich von der Steinzeit bis in die Internet-Ära führen willst. Spiele die Wikinger, die Mongolen oder eine der anderen acht neuen Zivilisationen und fordere den heimtückischsten aller Gegner heraus: den Menschen.

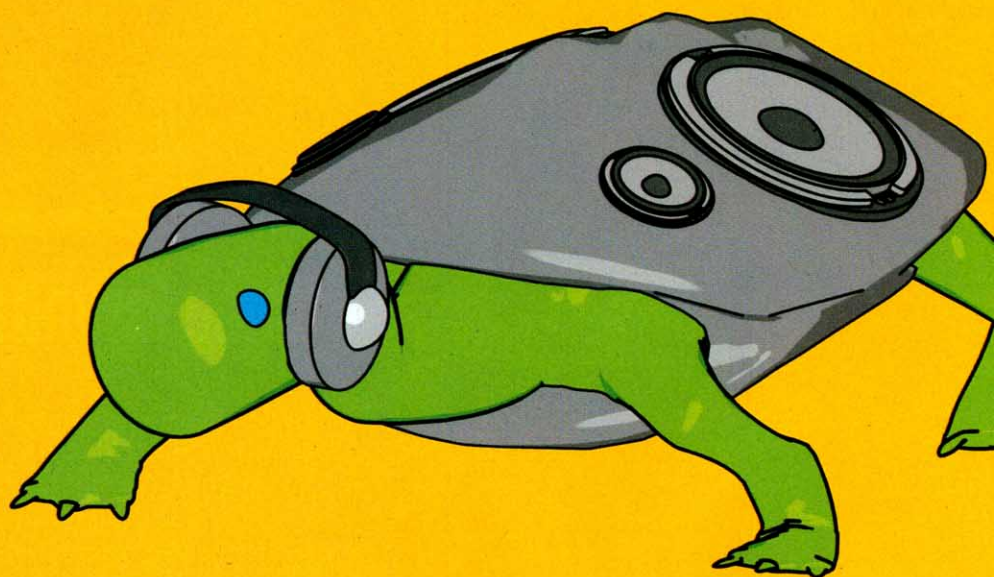


Erhältlich ab dem 21.11.2002
www.civ3.com





happyhour



POP

über ASTRA IC, 11.421 horizontal
www.mtvpop.de

Tophits nonstop, aktuelle Clips und die angesagtesten Stars.

Age of Mythology

A

„Einfach göttlich“, könnte man angesichts des Szenarios im neuen Echtzeitstrategiehit ausrufen. Den Beistand der Götter aus der antiken Sagenwelt erhalten Sie im Spiel, den Beistand, um die ersten zwölf Missionen der Kampagne zu lösen, von uns.

Die Griechen

Mission 1

1. Ziehen Sie gleich zu Beginn der Mission alle Ihre Einheiten zusammen. Die Katapulte stellen Sie ab, um die schleimigen Kraken zu beseitigen. Um den Rohstoffabbau brauchen Sie sich nicht zu kümmern.

2. Sorgen Sie jedoch dafür, dass ständig neue Einheiten produziert werden. Gerade Bogenschützen sind bei der Verteidigung der Strandregion sehr hilfreich. Mit Ihrer Hauptstreitmacht vernichten Sie alle Landungstruppen. Sobald die Hauptarmee des Gegners eintrifft, erhalten Sie Verstärkungstruppen. Mit dieser Übermacht schlagen Sie die Piraten ohne weiteres in die Flucht.

Mission 2

1. Damit Ihr Ressourcenlager gefüllt wird, bauen Sie zunächst Häuser und Arbeiter. So früh wie möglich müssen Sie in die nächste Epoche aufsteigen, damit Sie Farmen bauen können. Nach Osten ist Ihre Basis gesichert. Allerdings macht der Feind sich die erhöhte Position zunutze und nimmt Ihre Arbeiter unter Beschuss. Stationieren Sie eine kleine Einheit, um dies zu verhindern. Die Alternative lautet: zwei bis drei Wachtürme bauen.

2. Im Norden und Süden errichten Sie Mauern. Hier gibt es einige Stellen, die sich dazu besonders gut eignen. Den Erstschock auf die feindliche Basis führen Sie mit einer kleinen Flotte durch. Sobald der Hafen und die Schiffe der Ägypter zerstört sind, schicken Sie Ihr Hauptheer in die Schlacht. Machen Sie das



INVASION Sieht zwar chaotisch aus, erfüllt aber seinen Zweck: Mit Ihrer Flotte decken Sie den Ansturm der Hauptarmee. Gehört die Seehoheit Ihnen, haben Ihre Soldaten auf dem Festland leichtes Spiel.

Dorfzentrum dem Erdboden gleich und verfolgen Sie den flüchtenden Anführer.

Mission 3

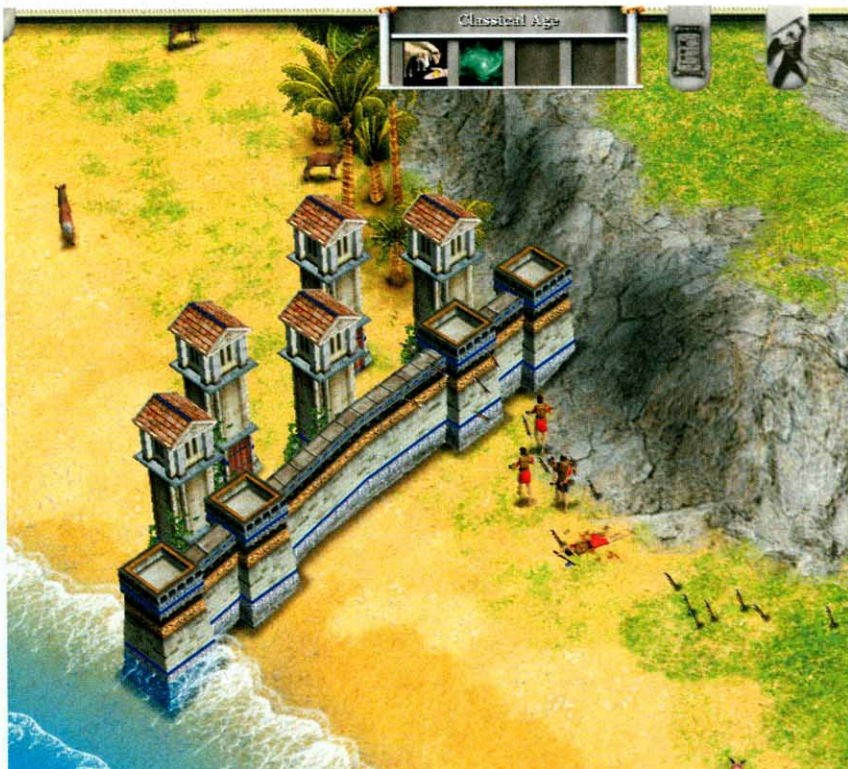
1. Es ist Ihre Aufgabe, die beiden Häfen zu zerstören. Folgen Sie dem Strand in Richtung Süden und bauen Sie eine Basis auf. Agamemnon wird seine Truppen direkt neben dem östlichen Hafen landen. Feuern Sie mit den Katapulten auf den Hafen. Ziehen Sie nun die überlebenden Truppen zu Ihrer Basis. Den an-

greifenden Schiffen begegnen Sie mit Ihren Bogenschützen, bis die Katapulte eingetroffen sind.

2. Östlich Ihres Städtchens befindet sich eine weitere Siedlung. Geben Sie den Wachtposten eins auf die Mütze. Bauen Sie möglichst früh den Tempel und eine Schmiede, damit Sie in den Epochen voranschreiten. Entscheiden Sie sich bei der zweiten Götterwahl für Dionysos. Gegen fünf bis zehn seiner Seemonster hat die Verteidigung des zweiten Hafens keine Chan-

Allgemeine Tipps

- Bilden Sie beim Basisaufbau zuerst eine große Zahl Arbeiter aus. Fangen Sie früh damit an, Gold zu schürfen.
- Der größte Teil der Arbeiter erntet Nahrung, weil Sie eine unbegrenzte Menge an Nahrung abbauen können. Geht Ihnen das Gold aus, verkaufen Sie den Überschuss an Rationen.
- Ohne eine gut gesicherte Basis fällt Ihnen der Gegner nur allzu schnell in den Rücken. Bauen Sie Mauern zwischen Wäldern und Felsen. Wachtürme dürfen auch hier nicht fehlen.
- Ihre Farmen platzieren Sie möglichst neben dem Dorfzentrum. Wenn Sie Alarm schlagen, können die Farmer direkt im Hauptgebäude unter Schlupfen.
- Achten Sie bei den Einheiten auf eine gute Truppenmischung. Auch die Fabelwesen sind sehr schlagkräftig. Es gibt nur wenig, was zehn Hydras standhält. Katapulte und andere Belagerungsmaschinen dürfen bei einem Großangriff nicht fehlen.
- Machen Sie Gebrauch von den Götterfähigkeiten. Der Heilungszauber ist oftmals die letzte Rettung in einer Schlacht.
- Scheuen Sie sich nicht, Teile Ihrer Armee auf verschiedene Hotkeys zu legen. Ihre Truppen halten ständig die Formation und warten auf die langsamen Einheiten, was beispielsweise einen schnellen Angriff der Kavallerie unmöglich macht.
- Wenn Sie Artillerie, Infanterie und Kavallerie einzeln steuern, haben Sie viel mehr taktische Möglichkeiten.



GUT GESCHÜTZT Ohne Belagerungswaffen beißt sich der Gegner an dieser Mauer die Zähne aus. Bauen Sie Mauern zwischen natürlichen Hindernissen. Schwimmen und Klettern kann der Gegner nämlich nicht.



REKORDVERDÄCHTIG Die Hydras zerstören Mauern und Gebäude in wenigen Sekunden. Mit einer solchen Macht ist die Mission schon so gut wie erledigt



ESEL, STRECK DICH Schicken Sie viele Esel zum befreundeten Dorfzentrum, um extra Gold zu kassieren. Starten Sie damit, sobald Sie einen Marktplatz errichtet haben.

ce. Bis Sie über diese Einheiten verfügen, kümmern Sie sich erstmal um Ihr Lager.

3. Die Trojaner überfallen in regelmäßigen Abständen Ihren Stützpunkt. Bogenschützen und Kavallerie geben Ihnen genug Zeit, um die nötigen Ressourcen für eine Offensive zu sammeln.

Mission 4

1. Die Belagerung von Troja nimmt ihren Lauf. Leider sind Ihnen die Goldquellen ausgegangen. Im Nordwesten der Basis ist die erste Goldmine. Eliminieren Sie die Bogenschützen und bauen Sie Wachtürme, um Ihre Arbeiter zu schützen. Kümmern Sie sich nun um die Basis und schreiten Sie in den Epochen voran.

2. Bauen Sie ein paar Schiffe, um den Strand zu schützen. Bei der Götterwahl entscheiden Sie sich wieder für Dionysos. Schützen Sie Ihre Basis mit Mauern und Türmen. Sobald die Goldmine erschöpft ist, ziehen Ihre Arbeiter samt Leibgarde nach Westen.

3. Vernichten Sie den Vorposten der Trojaner und sichern Sie das Gebiet mit Mauern und Türmen. In der westlichen Ecke der Karte ist eine Reliquie versteckt, die Ihre Kreaturen aufwertet. Wenn Sie von dort am Rand in Richtung Nordwesten marschieren, entdecken Sie eine weitere Reliquie, die Ihnen kostenlose Pegasi spendiert. Die dritte Reliquie befindet sich in der Feindbasis im Osten. Sie zu erreichen, ist allerdings den Aufwand nicht wert.

4. Bauen Sie viele Farmen und einen Marktplatz. Da Gold in dieser Mission knapp ist,

tauschen Sie einfach große Nahrungsmengen gegen Gold ein. Stellen Sie jetzt eine schlagkräftige Truppe zusammen. Mit Ihren Helden, einigen Reitern und acht Hydras haben Sie leichtes Spiel, die feindlichen Verteidigungsringe zu überrennen. Die Hydras richten enormen Schaden bei den Gebäuden an.

5. Zerstören Sie das Tor im Norden, um diese Karte zu gewinnen.

Mission 5

1. Nachdem Sie Ajax aus der Patsche geholt haben, eskortieren Sie ihn zum Lager. Ihr Volk befindet sich schon in der dritten Epoche. Lassen Sie sich mit dem Aufbau Ihrer Basis Zeit.

2. Schnappen Sie sich einen Pegasus und erkunden Sie die komplette Karte. Es sind einige strategisch wichtige Engstellen zu entdecken. Bauen Sie dort Mauern und Türme, um Ihren Stützpunkt zu schützen.

3. Im Westen sind außerdem zwei reiche Goldminen zu finden. Wenn Sie mit dem Mauerbau beginnen, stellen Sie zeitgleich eine Truppe, bestehend aus zehn Reitern, auf.

Der Feind wird mit Belagerungsmaschinen anrücken. Mit einem Ausfall der Kavallerie machen Sie die Katapulte schnell unschädlich. Die Angriffe kommen aus Norden und Osten.

4. In der südlichen Ecke der Karte befindet sich eine verbündete Basis. Schicken Sie Händlerkarawanen zu dem südlichen Dorfzentrum, um Ihren Goldvorrat zu steigern. Ist Ihr Hauptquartier gesichert und die Wirtschaft

stabil, beginnen Sie mit dem Bau einer Offensivstreitkraft.

5. Mit den Helden, zehn Reitern und acht Hydras überrennen Sie die Feindbasis im Norden. Zerstören Sie alle Gebäude, die Einheiten produzieren können, um den Kampf zu gewinnen.

Mission 6

1. Der erste Teil Ihrer Aufgabe ist sehr einfach: Bauen Sie 1.000 Einheiten Holz ab und zimmern Sie damit das Trojanische Pferd zusammen. Halten Sie sich nicht mit Basisbau auf. Sammeln Sie mit einem Ihrer Helden die Reliquie am Strand ein. Benutzen Sie Ihre Nahrungsvorräte, um zusätzliche Arbeiter auszubilden.

2. Stellen Sie sämtliche Dorfbewohner zum Holzhacken ab. Haben Sie das nötige Holz gesammelt, schicken Sie alle Männer zum Bau des Pferdes.

3. Währenddessen schickt Troja Kundschafter aus. Keiner dieser Reiter darf zurückkehren, um einen Bericht abzugeben. Ihre Kavallerie legen Sie auf einen Extra-Hotkey, damit Sie die flüchtenden Feinde sofort einholen können. Sollte Ihnen dennoch ein Gegner entweichen, greifen Sie auf den Blitzzauber zurück.

4. Wenn Sie sich mit dem Bau des Pferdes beeilen, haben Sie es mit nur drei Patrouillen zu tun.

5. Der zweite Teil der Aufgabe besteht darin, das Tor und die drei Festungen zu zerstören. Warten Sie mit Ihren Helden, bis die Wachen



HEIMLICH Befehlen Sie allen Arbeitern, den Bau des Pferdes zu vollenden, damit möglichst wenig Patrouillen Ihr Lager auskundschaften können.



GANZ SCHÖN HINTERHÄLTIG Bei Nacht schleichen Sie ganz heimlich an den Wachen vorbei, um das Tor für Ihre Truppen zu öffnen.



KONTROLLPUNKT Damit Sie Zugriff auf die Ressourcen dieser Basis bekommen, zerstören Sie den Kontrollturm und das Gebäude (markierte Stelle).



EXPANDIEREN Sie so früh wie möglich und eignen Sie sich das Goldvorkommen an. Schützen Sie die Mine mit einer Mauer und Türmen.

weiterziehen. Auch den Koloss müssen Sie umgehen. Erobern Sie die Belagerungstürme und öffnen Sie damit das Tor.

6. Mit den Verstärkungstruppen ist es ein Leichtes, die Festungen zu zerstören. Halten Sie die Katapulte im Hintergrund und machen Sie Gebrauch von den beiden Meteorzaubern.

Mission 7

1. Ziehen Sie nach Westen. Auf der Straße treffen Sie mehrere Schlangenwesen, die aber kein Problem für Sie darstellen. Die Zentauren befreien Sie, indem Sie alle Feinde im Umkreis kalt machen. Dasselbe gilt für die Bauern und Bogenschützen östlich der Zentauren. Sie müssen sich nun weiter vorarbeiten.

2. Erobern Sie die drei Basen. Zerstören Sie die Feindgebäude in der Mitte, um Zugriff auf Ressourcen und Gebäude zu erhalten. Da Sie nicht unbegrenzt über Rohstoffe verfügen, locken Sie die Feinde von den gut geschützten Türmen weg, um Verluste zu vermeiden.

3. Rüsten Sie in jeder Basis Ihre Armee nach. Auf jeden Fall gehören Hydras in Ihre Truppe. Wenn Sie noch genügend Holz und Gold zur Verfügung haben, bauen Sie einige Bogenschützen.

4. Im Norden wird Chiros festgehalten. Zerstören Sie das große Gebäude, das den Weg zu dem Gefangenen blockiert.

Mission 8

1. In dieser Mission müssen Sie zwei Basen verwalten. Die westliche Basis ist weniger wichtig

für den Anfang. Stellen Sie dort zehn Arbeiter zum Holzfällen ab. Die östliche Basis ist für den Goldabbau und Nahrung zuständig.

2. Ein riesiger Nachteil ist, dass der Feind direkt vor Ihren Lagern Mauern errichtet hat. Die Barrieren müssen Sie niederreißen und durch eigene ersetzen. Den Vorrang hat die westliche Basis, weil sich direkt hinter der feindlichen Mauer eine große Goldmine befindet.

3. Vergrößern Sie ständig Ihre Armee, da der Gegner häufig mit Katapulten angreift. Auch die Heldin Atalanta ist mit von der Partie.

4. Nach einiger Zeit wird Ihr Widersacher sogar Meteorstürme in Ihre Basis schicken. Mit den Hydras von Dionysos ist auch diese Mission kein Problem. Schicken Sie zehn dieser netten Biester nach Norden und vernichten Sie alles, was sich Ihnen entgegenstellt. Sollten diese Einheiten die beiden Festungen nicht erreichen, bauen Sie noch mal zehn Stück, um die Schlacht zu gewinnen.

Mission 9

1. Sie betreten das Reich von Hades. Bevor Sie sich auf die Ramme stürzen, müssen noch Vorkehrungen getroffen werden. Marschieren Sie weiter und folgen Sie dem Weg nach Osten. Blockieren Sie den Tunnel mit dem Felsbrocken. Weiter nördlich befindet sich eine Löwenkreatur, die sich Ihnen anschließt. Im Norden ist ein zweiter Tunnel, den Sie blockieren müssen.

2. Jetzt ist es an der Zeit, alle Einheiten zur Ramme zu schicken. Sie erhalten viele Verstärkungseinheiten. Doch auch der Zyklop erhält Verstärkung. Die Feinde rücken aus dem Osten und aus dem Westen an. Benutzen Sie einige Zentauren, um die Angreifer zu stoppen.

Mission 10

1. In der Unterwelt können Sie auf die Hilfe der Shades nicht verzichten. Die unsichtbaren Aufklärer dienen Ihnen nicht nur als Augen, sie verfügen auch über einen vernichtenden Selbstmordangriff.

2. Schicken Sie zuerst Ihre Helden in das aufgeklärte Gebiet. Arkantos und seine Helfer sind gegen die Spezialangriffe der Fabelwesen immun. Sollte dennoch einer Ihrer Helden das Zeitliche segnen, stellen Sie Ihre Einheiten für einen Moment neben dessen Leiche, um ihn auferstehen zu lassen.

3. Marschieren Sie nach Osten und beseitigen Sie den Minotaurus. Es stoßen vier weitere Shades zu der Truppe. Am ersten Tor müssen Sie sich mit Schlangenwesen und einem Manticore auseinandersetzen. Sie kommen an eine von Lava umgebene Insel. Hier warten einige gefährliche Medusen und zwei Minotauren auf Sie. Brechen Sie die Blockade auf und schicken Sie die Shades in den Kampf.

4. Im Osten sind drei Gehörnte, die Sie unschädlich machen müssen, bevor Sie Ihren



AUSGESPERRT Der Felsbrocken verhindert, dass die feindlichen Einheiten Ihnen in den Rücken fallen. Die stehen jetzt ziemlich dumm in der Lava rum.



ENDSTATION Diese große Anzahl an Feinden können Sie mit Ihren Shades halbieren. Die restlichen Gegner erledigt Ihr Heldentrupp mit links.



SANDKASTEN Alle Arbeiter müssen bei der Ausgrabung helfen, damit das Schwert freigelegt wird, bevor Sie von den Gegnern überrannt werden.



ÜBERMACHT Den schweren Angriffen halten Sie auf Dauer nicht stand. Brechen die Gegner durch die Mauern, ziehen Sie Ihre Einheiten zurück.



ÜBERRASCHUNG Nachdem Sie alle Wachen beseitigt haben, stürmt ein weiterer gegnerischer Trupp in das Gefangenenerlager. Keine Chance für den Gegner.



GLÜCK GEHABT Die letzten Truppen ebnen durch die Zerstörung der Festung den Weg für die Schwertträger.



AUFGERSTANDEN Für den Wächter ist es ein Kinderspiel, die anrückende Armee aufzuhalten. Postieren Sie ihn direkt vor dem östlichen Tor, damit keiner der Feinde entkommt.

Weg nach Norden fortsetzen können. Die erste Reliquie wird lediglich von zwei Manticores bewacht. Die nächste Station ist ein Rundgang, der von Cyclopen-Patrouillen wimmelt. Setzen Sie hier wieder Ihre Shades ein, um den Kampf einfacher zu gestalten. Hinter den beiden Toren lauern mehrere Mumien.

5. Kämpfen Sie sich an den Krokodilen vorbei und verstauen die zweite Reliquie in Ihrem Gepäck. Fahren Sie mit dem Schiff nach Süden. Die zusätzlichen Schiffe benutzen Sie, um den Fluss von Kraken zu säubern. Ihre Reise führt durch eine Geisterstadt. Dort gibt es keine ernstzunehmenden Gefahren. Die dritte Reliquie wird streng bewacht. Mit Ihren Shades setzen Sie so viele Wächter wie möglich außer Gefecht.

6. Im Wald treffen Sie auf eine Chimäre. Nun folgt die letzte Passage. Ein mächtiges Abwehrbollwerk stellt sich Ihnen entgegen. Setzen Sie den Gewittersturm an dieser Stelle ein und der Sieg gehört Ihnen.

Mission 11

1. Missionsziel ist es, das Artefakt auszugraben. Kümmern Sie sich weder um Basisaufbau noch um Ressourcenabbau. Stattdessen befehlen Sie allen Arbeitern, an der Ausgrabung teilzunehmen. Jetzt gilt es nur noch, den Feind fernzuhalten. Da Ihre Truppe hauptsächlich aus Bogenschützen besteht, empfiehlt es sich, das Verhalten der Einheiten auf „Position halten“ zu stellen.

2. Stellen Sie Ihre Streitmacht zentral auf und verteidigen Sie die Mauern. Sollte diese Taktik nicht klappen, bauen Sie ein Dorfzentrum und produzieren Sie zusätzliche Arbeiter, die bei der Bergung des Artefakts helfen.

Mission 12

1. Bewegen Sie Ihre Truppen nach Westen. Sie finden ein besetztes Lager. Beseitigen Sie alle Gegner im Umkreis. Die Dorfbewohner und die Schwertträger lassen Sie zunächst im Dorf stehen. Ziehen Sie mit Ihrem Kampstrupps weiter. Vernichten Sie jeden Widerstand auf den Straßen.

2. Vergessen Sie nicht die Reliquie in der östlichen Biegung. Wenn der Weg zum befreundeten Lager frei ist, dann ziehen Sie die zurückgelassenen Arbeiter und die Schwertträger nach.

3. Nun beginnt für Sie ein Wettlauf mit der Zeit. Kemsyts Armee wird eintreffen und die Dörfer plündern. Beeilen Sie sich mit dem Basis- und Einheitenbau. Greifen Sie aber nicht zu überhastet an. Schicken Sie eine starke Armee nach Norden. Nehmen Sie einige Käfer und Katapulte mit.

4. Nachdem Sie die Tore überwunden haben, müssen Sie die Festung zerstören. Wenn dies geschafft ist, ist der Rest nur noch Formsache. Bringen Sie das Schwert zu dem vorgesehenen Platz in der Mitte der Basis. Der Wächter wird erscheinen und für Sie kämpfen. Mit seiner Hilfe ist es ein Leichtes, die anrückende Armee zu besiegen.

MICHAEL MEYER

BLOND – DU WILLST ES DOCH AUCH!

blond
magazine

NOVEMBER PEOPLE: Moritz Bleibtreu_Dave Grohl_Christina Aguilera_Beck_Douglas Coupland_Nicolette Krebitz

blond

Deutschland/Österreich € 2,00

nur € 2,00

magazine

SUPERBABE

WARUM NIELS RUF AUF
MICHELLE HUNZIKER STEHT

ÄRZTE OHNE STROM

WARUM PUNKS IN EINER
SCHULE JUBILÄUM FEIERN

RUSSENDISKO

SEX & CRIME – WENN RUSS-
LANDS REICHE PARTY FEIERN

AUSTIN POWERS

GROOVY BABY: DESTINY'S CHILD BEYONCÉ KNOWLES
ZEIGT VIEL HAUT – ALS NEUE BRAUT VON AUSTIN POWERS!

HAUPTSTADT HIP HOP

MIT KOOL SAVAS AUF DEN SPUREN
DER BERLINER RAP-GESCHICHTE

WWW.BLOND.MAG.DE

C47918 NOVEMBER 11/02

Deutschland € 2,00 Österreich € 2,00

Sfr. 3,90 sonstiges Ausland € 2,40



Jetzt für **nur € 2** am Kiosk

blond
magazine

NEU! Jetzt am Kiosk

- **Gratis-CD-ROM mit Corel Draw 11 plus 6 Vollversionen**
- **Von XP genervt? XP perfekt tunen**
- **Großes Special: Digitalkameras**
- **Weihnachtsbummel im Netz**
- **WebSPACE für null Euro im Homep@ge-Extra**
- **Im Test: USB-Speicher-Sticks**
- **Workshop: Outlook optimieren**



Jetzt anfordern!

**nur € 2,50
mit CD-ROM**

2 Ausgaben kostenlos unter www.com-online.de

NOLF 2: Agentin in geheimer Mission

Cate Archer ist zurück - mit in ihrer Handtasche ist erneut die Lizenz zum Töten. Aber auch Liebhaber der leisen Sohle können aufatmen, denn jede Mission lässt sich auch (fast) ohne großes Geballer meistern. Wie die smarte Heldin ihr neuestes Abenteuer übersteht, verrät Ihnen unsere Komplettlösung.

Kapitel 1: Cate Archer muss sterben

Codename: Ist so eine Eingebung

Der Zettel am Brückenposten (linke Seite) liefert den Hinweis: Sechs Seiten des Trainingshandbuchs sind hier versteckt. Achten Sie auf folgende Fundorte:

1. Vor der Brücke an einem Baum links
2. Auf der Brücke links am Geländer
3. Am Tor rechts an der Wand
4. Im Dorf am zweiten großen Haus auf der linken Seite
5. Bei der schweren Schutzweste auf der rechten Seite
6. Vor dem Durchgang im Zaun (rechts vom zweiten Tor) an der Bretterwand

Gibt es im ersten Level schon Päckchen?

Ja, gleich hinter dem Dorfeingang ist links ein Schuppen, werfen Sie einen Blick dahinter.

Codename: Ich habe schlechte Neuigkeiten.

1. Gleich links am Zaun hängt ein Intelligence-Zettel.
2. Die zweite Ninja-Wache enthält eine Nachricht im Inventar.
3. Vor der Gabelung ist auf der Südseite ein Dekodierzettel.
4. Gabelung in nördliche Richtung: An einem Haus auf der Westseite hängt der zweite Dekodierzettel.
5. Achtung, ein Ninja-Kämpfer patrouilliert auf den Dächern an der Straße entlang.
6. Bei dem roten Hydrant finden Sie eine Munitionskiste. Am Gebäude dahinter ist an der Südseite ein Intelligence-Zettel.
7. Etwas weiter ist an einem Baum der nächste Intelligence-Zettel.
8. Kriechen Sie in den Graben, in der westlichen Mulde befindet sich eine mechanische Katze.
9. Hinter dem Tor lauern zwei Ninja-Kämpfer, in der Hütte befindet sich ein Zettel, im Wandschrank ein Zielfernrohr.
10. Auf der Nordseite der Hütte hängt in der Nische ein Intelligence-Zettel.

11. Gabelung in südliche Richtung: In der Seitengasse gegenüber vom Süßigkeitenladen (Kranich-Schild) finden Sie den dritten Dekodierzettel.
12. In der Hütte mit dem gekippten Fenster ist ein Intelligence-Zettel an der Ostwand.
13. Der Code-Breaker ist links neben dem roten Getränkeautomat, etwas weiter am nächsten Gebäude hängt der vierte Dekodierzettel.

Die drei Briefkästen

1. Falls Sie die Dekodierzettel nicht finden, stellen Sie die Briefkästen an der Gebäudefront gegenüber vom Süßwarenladen so ein:

Grauer Briefkasten	Geschlossen
Roter Briefkasten	Offen
Blauer Briefkasten	Offen

2. Sie finden Hatori-san im nun offenen Süßwarenladen. Schnappen Sie sich dort auch das Erste-Hilfe-Kit und das Trainingshandbuch auf dem Tresen.
3. Schleichen Sie sich danach wieder zur Hütte, in der Sie das Zielfernrohr gefunden haben. Dort hängt jetzt an einem Außenposten der nächste Dekodierzettel. Entschlüsseln Sie ihn und kehren zu Hatori-san zurück.

Kapitel 2: Leb wohl, Spionin

Codename: Der Spion ist da!

1. Gleich am Start finden Sie eine Notiz und ein Präsent (CT-180).
2. Den ersten Kreidepfad, den Sie verwischen sollen, finden Sie gleich, wenn Sie im Hof nach Westen blicken.
3. Halten Sie sich südöstlich, am Ende der Straße ist der zweite Kreidepfad.
4. Westlich führt ein Durchgang in einen Garten. Durch ein offenes Fenster klettern Sie in eine Holzhütte mit einigen Flaschen darin. Stoßen Sie die Flaschen um, lockt das Gegner herbei.
5. Nordwestlich davon können Sie ein weiteres Haus untersuchen, in der Regel ist dort mindestens ein Brief (unter dem Tisch) versteckt.
6. Weiter im Norden führt Sie ein Tor zum dritten Kreidepfad.
7. Südöstlich in den Häusern lassen sich weitere Intelligence-Gegenstände aufstöbern. Achten Sie auf jeden Fall auf den Brief neben dem Bett.
8. Im nächsten großen Eckgebäude liegt das nächste der vier optionalen Schriftstücke in der Kommode.

9. Im südöstlichen Gebäude mit dem Alarmschild neben der Tür werden Sie erneut fundig. Die Hütte gegenüber hält ein weiteres Päckchen für Sie bereit.
10. Nehmen Sie vom Haupttor (im Osten) den Balken weg, das ist später Ihr Fluchtweg.
11. Schleichen Sie ums Haus und machen Sie vorsichtig durchs Fenster Ihren Schnappschuss. Kehren Sie danach zum Ausgangspunkt zurück.

Kapitel 3: Projekt Omega

Codename: Willkommen in Sibirien!

1. Der zickige Pilot ist Ihre erste Infoquelle. Knacken Sie das Schloss und schmeißen Sie anschließend den Stromgenerator hinterm Haus an.
2. Stöbern Sie im Haus umher und betätigen Sie das Funkgerät im Hinterzimmer.
3. Die Kombination müssen Sie sich nicht merken, Cate benutzt sie am Schuppen automatisch.

Agentenfrischlinge, aufgepasst:

Sie werden sich wahrscheinlich wundern, dass nicht alle Fundorte der Gegenstände erwähnt sind. Das würde Ihnen auch nichts bringen, denn viele der Gegenstände sind vom Programm zufällig verteilt. Wir vermitteln Ihnen daher in der Komplettlösung das richtige Spürnasenfeeling, wo Sie überall fündig werden können.

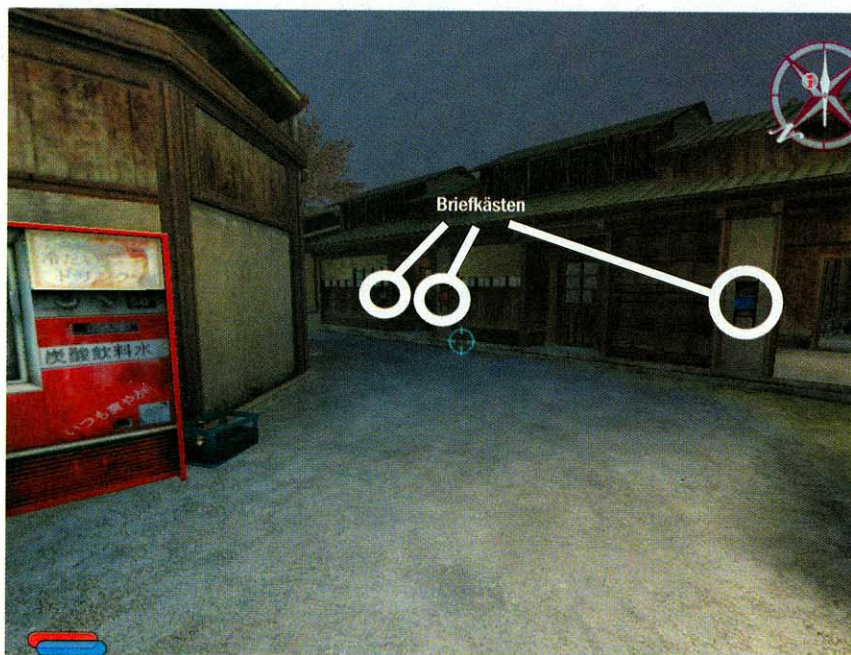
Viel Glück bei Ihrer Mission!

Fünf goldene UNITY-Regeln

Egal, welche Spielweise Sie bevorzugen, einige Grundlagen sind für jeden Agenten lebenswichtig.

1. Lassen Sie neutralisierte Gegner nirgends einfach herumliegen. Setzen Sie das Spezialparfüm ein oder tragen Sie die Gefallenen in dunkle Kammern oder Gänge. Wichtig ist, dass die Körper außer Sichtweite von Patrouillen liegen.
2. H.A.R.M.-Anhänger haben die unangenehme Eigenschaft, immer wieder neu im Level zu erscheinen. Schlagen Sie sich daher aus dem Kopf, in jedem Level alle Gegner zu erledigen. Das ist nicht nötig und oft gar nicht umsetzbar, weil ständig „Nachschub“ eintrifft.
3. Je mehr Intelligence-Gegenstände Sie finden, umso besser. Nehmen Sie sich die Zeit, nicht nur die Hauptziele einer Mission, sondern auch alle optionalen Aufträge zu erfüllen. Teilweise erhalten Sie optionale Ziele erst dann, wenn Sie gewisse Dokumente finden.
4. Durchstöbern Sie jedes Büro, jede Schublade und jedes andere Möbelstück. Ein Großteil der Gegenstände wird zufällig im Level verteilt. Behalten Sie dies im Hinterkopf, wenn Sie den nachfolgenden Agentenbericht von Cate lesen. Unter Umständen finden Sie selbst einige Gegenstände an anderen Stellen.
5. Verlassen Sie die Orte so, wie Sie sie vorgefunden haben. Eine offen gelassene Tür oder ein brennendes Licht kann bei den Gegnern leicht zum Alarm führen. Clevere Agenten nutzen diese Eigenschaft aus, um Gegner in Hinterhalte zu locken.





SIE HABEN POST Unscheinbar hängen die Briefkästen an den Reishütten. Nur, wenn Sie die Deckel in der richtigen Kombination hochklappen beziehungsweise unten lassen, finden Sie Hatori-san.

4. Achtung, nachdem Sie das Funkgerät benutzt haben, bekommen Sie ungebetenen Besuch.
5. Vergessen Sie im Schuppen nicht, jede Schublade einzeln zu öffnen, um sich kein Extra entgehen zu lassen.
6. Sprechen Sie wieder mit dem Piloten, er gibt Ihnen den Tipp, dass Sie im Norden bei den Russen Sprit ergattern können.
7. Marschieren Sie nach Norden. Achten Sie auf patrouillierende Russen am Eingang des Lagers. In die Wachstube dringen Sie am besten durch die Hintertür an der Südwand ein. Durchs Fenster können Sie die Wachen gezielt ausschalten. Durchsuchen Sie die Aktenschränke und Schreibtische in den Gebäuden nach Schriftstücken.
8. Tanken Sie mit dem Kanister das Schneemobil auf. Wenn Sie wieder zur Russenbasis fahren, sind dort neue Gegner vor Ort. Das Tor nach Norden bekommen Sie nicht auf – aus der Basis kommen Sie, wenn Sie mit dem Mobil über das Brett am Treibstofftank heizen und über die Mauer springen.
9. Überqueren Sie die Brücke und kriechen Sie ins Gebälk darunter. Sie finden drei rot markierte Sprengplätze. Achtung, einige Bretter sind brüchig. Treten Sie immer erst vorsich-

tig darauf, die morschen Holzwurmbritstätten zerbröseln sofort.

10. Bemühen Sie sich nicht, die Bomben zu zünden, das geschieht später automatisch.
11. Fahren Sie zum Wachposten. Erledigen Sie die beiden Iwans und benutzen Sie eins der Schneemobile auf der anderen Seite der Schranke.

Codename: Immer nur Ärger

1. Nach einer kurzen Schlittenfahrt entdecken Sie eine Russenpatrouille an einem Lkw. Beobachten Sie die Genossen und passen Sie einen günstigen Moment ab, um sich anzuschleichen. Eine gute Gelegenheit, eine Betäubungsgranate auszuprobieren.
2. Nordöstlich vom Lkw führt eine verschneite Schlucht zum Funkturm. Fahren Sie aber zunächst die Straße weiter. Achten Sie auf die Abzweigung nach Norden. Heizen Sie den Hohlweg entlang und springen Sie über die Straße. Weiter geht die Fahrt, bei der Sie eine zweite Schlucht überspringen müssen. Kurze Zeit später erreichen Sie eine Jagdhütte. Dort war auch schon der Weihnachtsmann und hat Geschenke für Sie hinterlassen. Kehren Sie zur Schlucht zurück und fahren Sie Richtung Süden weiter.

Codename: Das Kraftwerk

1. Schleichen Sie den Waldpfad entlang und legen Sie die Russen schlafen. Das Scharfschützengewehr leistet dabei hervorragende Dienste.
2. Beim Kraftwerk halten sich Russen auf. Bleiben Sie geduldig und prägen Sie sich die Patrouillenwege ein. Ihre Bärenfallen sorgen hier für böse Überraschungen beim Gegner. Wem das zu lange dauert, der stürmt mit der AK im Anschlag die Anlage. Es gibt genug Deckung, um die Gegner sicher wegzufegen. Grasen Sie nach alter Agentenmanier alles ab und stecken Sie Ihre Nase in alle sich öffnenden Möbel. Sobald Sie einen Sprengsatz in der Baracke gefunden haben, rückt russischer Nachschub an. Den empfangen Sie am besten mit der Landessprache aus der AK.
3. Jetzt noch flugs den Sprengsatz im Generatorschuppen anbringen und zurück zu Ihrem geparkten Schneemobil. Achtung, auf dem Rückweg lauern neue Gegner in der Nähe des Lagerfeuers!

Codename: Der Fernmeldeturm

1. Wenn Sie auf die Hütte treffen, pirschen Sie sich an die Fenster heran. Belauschen Sie die beiden Sowjets und erledigen Sie beide durchs Fenster. Herbeieilende Truppen werden gleich mit entsorgt. Im Lagerraum finden Sie den benötigten Sprengsatz.
2. Arbeiten Sie sich zum Funkturm hoch. Bringen Sie an dessen Fuß den Sprengsatz an. Zum Martini schlürfen bleibt jedoch keine Zeit, da Ihr Pilot von den Russen geschnappt wird. Keine Frage, dass der Rückweg obendrein noch mit neuen Gegnern verseucht ist. Der Pilot wird im Lagerraum gefangen gehalten. Sobald er befreit ist, geben Sie ihm Feuerschutz. Er wird sich mehrere Male verstecken und Sie bitten, die Gegend zu säubern. Rechnen Sie dabei immer mit Angriffen aus westlicher Richtung.
3. Zeit, zur Datscha zurückzukehren. Nutzen Sie die Deckung der Bäume aus, um den Russen nicht in die Fänge zu laufen.

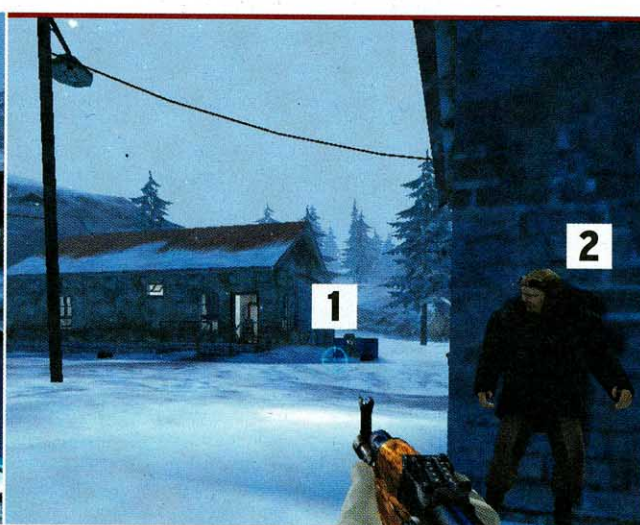
Kapitel 4: Agentin in geheimer Mission

Codename: Äußerer Hof

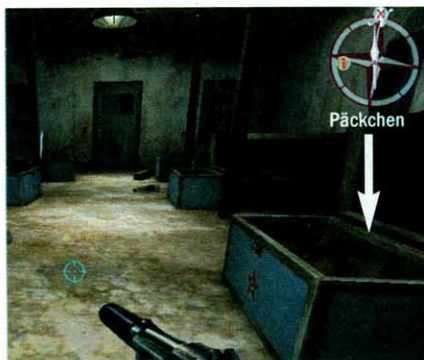
1. Dringen Sie durch den Bunkereingang in die Anlage. Die Stahltür am Ende schweißen Sie an den beiden Riegeln links auf.
2. An der Nordmauer ist eine Lücke im Zaun, durch die Sie schlüpfen. Steigen Sie durch ein Fenster in die Kantine ein. An der Pinnwand hängt ein Intelligence-Zettel.



FIRE & ICE In dem Verschlag finden Sie den Treibstoff. Aus dem Lager kommen Sie nur, wenn Sie waghalsig über das Brett düsen und über den Zaun springen.



VERSTECKSPIEL Wie aus dem Nichts tauchen wiederholt Russen bei der Baracke (1) auf. Schützen Sie um jeden Preis den Piloten (2), sonst sitzen Sie fest.



BESCHERUNG Verpassen Sie nicht, die versteckte Ausrüstung in der Schlafbaracke einzusacken.



INGESCHNAPPT Der Trick mit der Bärenfalle im Türrahmen klappt immer wieder und spart Munition.



PUNKTGENAU Schauen Sie genau hin, der Sprengplatz an den großen Tanks ist nur schwer zu sehen.

3. Plündern Sie danach das Barackengebäude schräg gegenüber. Dort sollte sich ein Sprengsatz befinden, den Sie schon mal am Tor anbringen.
4. Schleichen Sie hinter dem offenen Tor sofort nach Westen in die dunkle Gasse. Am Ende der Hausfront lässt sich ein Fenster öffnen.
5. Locken Sie mithilfe der Lichtschalter oder durch Lärmen möglichst viele Wachen an und stapeln Sie die Gesellen im Gebäude. Trickreich ist es, wenn Sie zum Beispiel direkt in die Türrahmen Bärenfallen auslegen und die reintappenden Opfer mit gezieltem Kopfschuss aus dem Verkehr schaffen.
6. Ins Waschgebäude auf der Ostseite kriechen Sie durch das Loch in der Südwand; ziehen Sie dazu das Brett beiseite.
7. Im Nordwesten befinden sich die Tanks, die Sie in die Luft jagen können. Ein Sprengsatz dafür befindet sich in der Regel im Gebäude daneben.

Codename: Das alte Archivgebäude

1. Zwei plaudernde Iwans und eine Wache, die sich von rechts nähert. Dies ist eine gute Gelegenheit, einmal Ihr explosives Kätzchen einzusetzen. Die Detonation erledigt den ersten Gegner und lockt die anderen beiden herbei. Zwei gut gezielte Schüsse, zwei Probleme weniger.
2. Stöbern Sie zuerst im Erdgeschoss umher. Da ständig neue Wachen ankommen, halten Sie sich nicht zu lange mit Kämpfen auf. In der Nordostecke finden Sie einen Lastenaufzug. Klettern Sie dort die Kisten hoch und öffnen Sie die Luke zur nächsten Etage. Achten Sie auf die Wachstube, dass der dortige Soldat keinen Alarm schlägt. Der Gang nach Nordosten führt in den nächsten Abschnitt (Innenhof).

3. Sehen Sie sich aber zuerst weiter um. Im zweiten Stock treffen Sie eine schlafende Wache auf einem Stuhl an. Im gleichen Raum befindet sich ein Wandsafe. Den Code dafür finden Sie erst später im Abschnitt Hauptarchivgebäude.
4. Unten im Keller des Gebäudes befindet sich der Generator für den elektrischen Zaun, den Sie mit Zucker sabotieren müssen.

Codename: Innenhof

1. Gleich hinter der Doppeltür ist eine Kamera angebracht, also Vorsicht! In der dunklen Ecke im Süden am Turm gibt es hinter dem Kistenstapel ein gutes Versteck. Schalten Sie die Wache auf dem Turm aus und spurten Sie hinüber in das Küchengebäude. Achten Sie auf den Gastank – auf dessen Rückseite müssen Sie noch einen Sprengsatz anbringen. Im Wandschrank der Küche finden Sie Zucker für den Generator im Keller.
2. Nördlich der Kantine ist eine Baracke mit etlichen Kisten. Passen Sie auf, sich beim Stöbern nicht von den Wachen erwischen zu lassen.
3. Auf dem nördlichen Turm hockt ein Scharfschütze und eine Kamera auf der Mauer macht Ihnen ebenfalls das Leben schwer. Durchsuchen Sie die Räume im Westen nach einem Sprengsatz für den Tank bei der Kantine. Sobald die Bombe scharf gemacht ist, schleichen Sie weiter nach Norden durch das Tor, links neben der Kamera.
4. Halten Sie sich links und steigen Sie in die Hütte mit dem weiß gekittelten Wissenschaftler ein. Beobachten Sie durch die Türfenster die Wachen im Norden und schleichen Sie sich in einem günstigen Moment vorbei. Sie erreichen den rückseitigen Kellereingang.

Codename: Der Keller

1. Die Wache am Ende des Gangs schnarcht fröhlich vor sich hin, vermeiden Sie also Lärm. Hier patrouillieren jede Menge Sowjets, lassen Sie also keine Gegner offen in den Fluren liegen. Nutzen Sie die Deckung der Lagerräume und arbeiten Sie sich Richtung Osten vor. Sie sollten dabei in einem der Regale eine Röhre für den M9-Datenprozessor finden.
2. Hinter dem Büro mit dem Alarm ist eine Kamera an der Wand angebracht. Untersuchen Sie das Büro und lassen Sie die Leichen am besten mit dem berühmten „Parfüm“ verschwinden. In einem der Aktenschränke finden Sie ein Foto von Nikolai Zhukov, den Sie daraufhin liquidieren sollen (optional). Am Ende des Gangs erreichen Sie das Treppenhaus.

Codename: Hauptarchivgebäude

1. Nehmen Sie sich zuerst den Speisesaal im Westen vor. Im Foyer etwas weiter östlich ist es ratsam, die Kamera mit der Spezialmunition zu deaktivieren. Danach können Sie in aller Ruhe die Akten durchschnüffeln, die beiden Weißkittel halten Sie nicht dabei auf.
2. In einem der Büros finden Sie General Zhukov, Grundrisspläne sowie Zusatzinformationen über Anatoli. Wenn Sie mit dem ersten Stock fertig sind, begeben Sie sich einen Stock höher.
3. Im zweiten Stock ist der M9-Sicherheitscode versteckt. Damit haben Sie alle benötigten Teile, um den M9 im ersten Stock in Betrieb zu nehmen.
4. Im neu zugänglichen Stockwerk benötigen Sie noch den Projekt-Omega-Code, der in einem der Büros versteckt ist. Sobald Sie die Daten eingesackt haben, können Sie auf die



TREFFSICHER Im Archivgebäude sind an einigen Stellen diese Kameras versteckt. Bleiben Sie, wie gezeigt, geduckt und machen Sie das Ding unschädlich.



GUT VORBEREITET Erleichtern Sie sich die spätere Flucht, indem Sie an dem Tank einen Sprengsatz anbringen. Später ist dann ein Schlupfloch in der Mauer.



ABGEHOBEN Die Basis können Sie nur mit einem Sprung über die Schneewehe verlassen.



KINOWERBUNG Auch wenn das Poster die Wand verziert, reißen Sie es ab!



STÜRMISCH Versuchen Sie erst gar nicht, an dem blauen Auto vorbeizulaufen, sondern biegen Sie ab.

Tarnung pfeifen und im Eilmarsch zurück-sprinten. Suchen Sie im ersten Stock die Wäsche auf und springen Sie in den Wäsche-schacht.

Kapitel 5: Nachtflug

Codename: Der Keller

Schießen Sie sich den Rückweg mit starrer Waffengewalt frei. Erinnern Sie sich an den Treibstofftank neben der Kantine, wo Sie den Sprengsatz angebracht haben. Die Bombe zündet jetzt und sprengt ein Loch in die angrenzende Mauer.

Codename: Äußerer Hof

Kämpfen Sie sich zum Treibstofflager durch, dort wartet ein Schneemobil nebst Sprengsatz auf Sie. Düsen Sie nach Süden und springen Sie über die Schneewehe nach draußen.

Codename: Flucht

Sie haben die Wahl, entweder mit dem Schneemobil an sämtlichen Gegnern vorbeizudüsen oder immer wieder kurz abzusteigen und die Russen mit Waffen zu bekämpfen.

Codename: Überraschung, Überraschung

1. Sobald der Countdown an der großen Brücke beginnt, suchen Sie zunächst Deckung. Speichern Sie danach unbedingt ab, bevor Sie mit dem Schneemobil Ihren waghalsigen Sprung über die zerstörte Brücke wagen.
2. Säubern Sie die Gegend um die Hütte von H.A.R.M.-Einheiten. Ihr Pilot wird im Kabuff unter der Treppe festgehalten. Schenken Sie dem Flieger heißen Kaffee ein, erst danach geht's weiter. Beeilen Sie sich, am Flugzeug haftet schon ein Sprengsatz, also

schnell die Wachen ausgeknipst und das explosive Ding entschärft.

Kapitel 6: Tagebuch eines Doppelagenten

Codename: Das Haus, in dem Melvin wohnte.

1. Durchsuchen Sie gründlich den Keller und das Haus, Sie finden 6 Audiokassetten, Batterien und diverse Schriftstücke über Blitzny.
2. Im Esszimmer finden Sie einen Kassetten-spieler, den Sie gleich füttern.
3. Gehen Sie anschließend wieder in den Keller und nehmen Sie das bunte Poster von der Wand. Setzen Sie die Batterien ein und schwupps erhalten Sie Zutritt zu Blitznys Geheimraum.
4. Sobald Sie das letzte Schriftstück gefunden haben, erhalten Sie Besuch aus Fernost. Kämpfen Sie sich zum Obergeschoss durch und flüchten Sie aus dem Fenster neben den Staubsaugern.

Codename: Aufkommender Sturm

Gar nicht lange stehen bleiben – fliehen Sie nach Süden. Biegen Sie vor dem blauen Auto nach links ab und flitzen Sie durch den Zaun nach Osten weiter.

Codename: Tornado-Gefahr

1. Bewahren Sie einen klaren Kopf – auch dann, wenn es um Sie herum tost und braust. Es tauchen ständig neue Ninjas auf, die Sie abwehren müssen. Nach ein paar Minuten erscheint Isako auf dem Campingplatz. Sobald Sie ihr genug Schaden zugefügt haben, verschwindet die Dame im Gebäude östlich vom blauen Auto.
2. Folgen Sie ihr nicht sofort, sondern durchsuchen Sie den restlichen Platz nach Intelligence-Gegenständen und Ausrüstung.

Codename: Weggetragen

1. Jetzt wird's ernst. Meisterin Isako will Ihnen ans Leder. Wehren Sie sich am besten mit dem Katana gegen die Kriegerin. Postieren Sie sich in einer Ecke, damit Isako Ihnen nicht in den Rücken fallen kann. Bleiben Sie vor allem der Tür fern, da Sie sonst schnell in den Wirbelsturm gezogen werden.
2. Nutzen Sie die „Unsichtbarkeitsphasen“ von Isako, um nach Intelligence-Gegenständen in der Küchenzeile Ausschau zu halten.

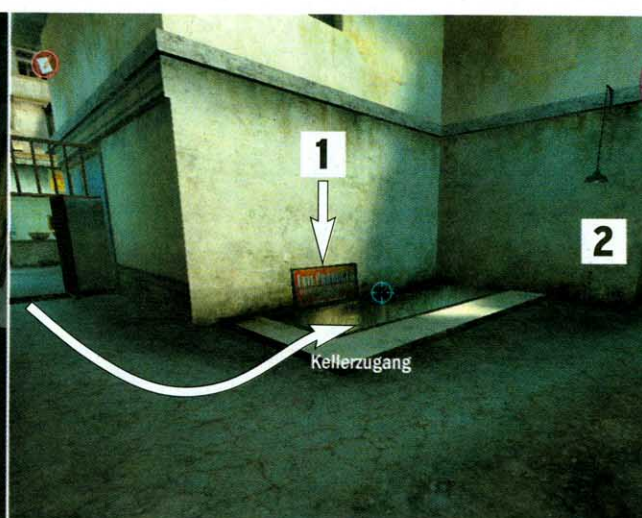
Kapitel 7: Falsches Spiel

Codename: Das Passwort

1. Schleichen Sie in Richtung Süden. Achten Sie auf den Mann beim Carnation Shoppe. Er hat eine Nachricht von Kamal für Sie.
2. Im Nordosten treffen Sie Harij. Er lässt Sie durch das Tor, wenn Sie 50 Rupien auftreiben.
3. In den Gassen südlich davon lehnt an einer Kellertreppe das Schild Anil Products. Dringen Sie mit gezückter Waffe in das Gebäude ein. Sie finden dort Beweistücke.
4. Marschieren Sie wieder in Richtung Start und weiter nach Norden. Kamal wartet vor dem Restaurant auf Sie. Er gibt Ihnen eine Karte und das Geld, mit dem Sie Harij bezahlen können.
5. Weitere Anweisungen finden Sie in der blauen Zeitungsbox links neben dem Gewürzverkäufer. Warten Sie, bis Malpani vorbeischlendert. Als Profiagentin schleichen Sie natürlich hinterher, statt ihn einfach um-zupusten (geht aber auch). Sie müssen vor Malpani im Hotel (in der Nähe des Kamal-Treffpunkts) ankommen und die Wanze anbringen. Verstecken Sie sich in der Nische beim Bett und warten Sie ab. Sobald sich Malpani aufs Ohr legt, knipsen Sie ihn aus



ZUGLUFT Auch wenn es um Sie herum tost und braust, in der zerstörten Küchen-ecke finden Sie einige Intelligence-Gegenstände.



HINTERHOF Achten Sie auf das Schild (1). Die Treppe runter geht es in den Keller. Achten Sie auf den Wasserhahn (2). Der wird später noch sehr wichtig.

und nehmen sich seine Schlüssel. Damit lässt sich der Safe öffnen. Auch wenn Sie das Passwort schon durch das Abhören erfahren, lohnt sich das Knacken des Safes (gibt noch mal Extra-Skill-Punkte).

6. Mit dem Passwort gehen Sie wieder in den Stadtteil mit der Zeitungsbox. Am Ende der Gasse ist linker Hand das gelbe Zielgebäude.

Codename: Eine Abhörwanze anbringen

1. Durchsuchen Sie erst mal alle Büros und Tische auf der Etage. Die Wachen behelligen Sie zunächst nicht dabei. In der Toilette steigen Sie aus dem Fenster in den Innenhof. Jetzt leistet die Münze gute Dienste, um die Wache in die Irre zu locken. Linker Hand befindet sich der Zugang zum Gebäude, in das Sie reinkommen müssen.
2. Schlei- chen Sie in die Vorhalle. Am wichtigsten ist die Wache oben auf dem Gang. Sobald sie nach rechts weggeht, flitzen Sie hoch und gehen sofort ins nächste Büro. Lassen Sie die Tür offen und verstecken Sie sich geduckt hinter dem Schreibtisch in der Ecke. Die Wache wird das Zimmer inspizieren und dann wieder verlassen. Warten Sie, bis der Indy nach rechts weggeht und schleichen Sie den Gang nach links zur Doppeltür. Dort bringen Sie die Wanze an. Verstecken Sie sich hinter der Stellwand und hören Sie dann das Gespräch ab.

Codename: Gesucht

1. Schlei- chen Sie sofort links herum, dort hängt ein Polizist gerade einen Steckbrief auf. Versuchen Sie, den Polizisten auf den Fersen zu bleiben – so gelangen Sie am schnellsten zu den Steckbriefen. Achten Sie auch auf blaue Zeitungskästen und herumliegende Briefe (Intelligence-Gegenstände).
2. Nachdem Sie Kamal erneut kontaktiert haben, suchen Sie das Kino auf. Östlich davon finden Sie die gesuchte Telefonzelle. Der Hintereingang des Kinos ist an dessen Westseite.

Codename: Böse Allianz

1. Hier dürfen Sie wieder die Waffen sprechen lassen. Das ist auch dringend nötig, angesichts der vielen Gegner. Klettern Sie gleich links neben der Tür die Leiter hoch und schalten Sie aus der Deckung heraus die Wachen aus. Oben sehen Sie auch gleich den ersten Sprengplatz.
2. Schlei- chen Sie dann vorsichtig rechts die Treppe hinab. Unten finden Sie einen weiteren Sprengplatz im Heizungsraum sowie die Sprengsätze in einem der Zimmer.
3. Erkunden Sie den Rest des Kinos. Im Vorführungsraum platzieren Sie den dritten Sprengsatz, in der Kammer daneben befindet sich der Safe. Wenn Sie den blauen Umschlag im Keller schon gefunden haben, lässt sich der Safe öffnen.
4. Im Kinosaal ist in der ersten Reihe ein Stuhl hochgeklappt. Drücken Sie ihn runter, um den geheimen Filmraum zu öffnen.

Kapitel 8: Die Kunst des Verbrechens

Codename: Der Tresor

1. Schlei- chen Sie in den Hof zurück. Dort liegt jetzt ein Päckchen in der Nische im Norden.
2. Im Gebäude mit Kamal finden Sie schon mal zwei Telefone zum Veranzeln. Sein Hinweis, sich die Hände mit heißem Wasser zu waschen, heißt nichts anderes, als im Hauptgebäude mal das stille Örtchen aufzusuchen. Dort hat er ein Päckchen auf einer Toilette versteckt.
3. In der Nähe des elektronisch verriegelten Gitters befindet sich das dritte Telefon (Büro im Osten).
4. Unten angekommen, deaktivieren Sie die Kamera und die Wache mit Ihrer Spezialpistole. Achten Sie dabei auf die zweite Wache, die von Südwesten die Halle betritt.



KLAPPSTUHL Haben Sie sich auch schon gefragt, wo zum Henker der geheime Filmraum im indischen Kino ist? Klappen Sie einfach die Sitzfläche des gezeigten Stuhls (1) runter und schon öffnet sich der Gang (2).

5. Schauen Sie in der Halle an die Decke. Betreten Sie nur ganz kurz die erste Bodenplatte und dann sofort wieder raus. Sobald die tödlichen Dornen wieder hochgezogen werden, spürten Sie die gesamte Halle durch.
6. Knacken Sie das Schloss zur Kammer dahinter und nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist.
7. Den Rückweg absolvieren Sie ganz nach dem Motto „All Guns Blazing“. Verlassen Sie das Gelände durch die kleine Holztür im Innenhof (Nordosten).

Codename: Kreuzfeuer

Achten Sie stets auf Scharfschützen auf den Balkonen. Folgen Sie ansonsten einfach immer Armstrong. Jedes Mal, wenn er verschwindet, müssen Sie mit heranstürmenden Wachen rechnen.

Codename: Unsichtbare Wände

1. Blicken Sie hoch und schweißen Sie den Käfig auf.
2. Sobald Armstrong versucht, die Tür aufzubrechen, blicken Sie in die entgegengesetzte Richtung. Wie aus dem Nichts tauchen dort zwei Pantomimen-Gegner auf.
3. Im Obergeschoss verbinden zwei Planken zwei Fenster miteinander. Kriechen Sie dort hinüber. Aus einem Fenster mit Blick nach Norden springen Sie in den Hof mit den Zirkuswagen. Nachdem Sie den Balken weggenommen haben, hinter dem Armstrong festsitzt, strömen von Norden und Osten mehrere Wellen Pantomimen heran. Armstrong benötigt eine Weile Feuerschutz, bis er das große Tor im Westen geöffnet hat.

Codename: Die Flucht

Halten Sie sich nicht lange mit dem kleinen Obermütz auf, sondern halten Sie Ausschau nach den Pantomimen. Sie müssen einfach lange genug durchhalten, bis eine Zwischensequenz die Mission beendet. Je nachdem wie gut Sie treffen, kann der Kurs, den Armstrong einschlägt, variieren. Achten Sie auch auf Intelligence-Gegenstände, die Sie entlang der Strecke abgreifen können.

Kapitel 9: Eisstation Bosheit

Codename: Antarktis

1. Nachdem Sie den Bombenplatz bei den Gasflaschen erreicht haben, krabbeln Sie über

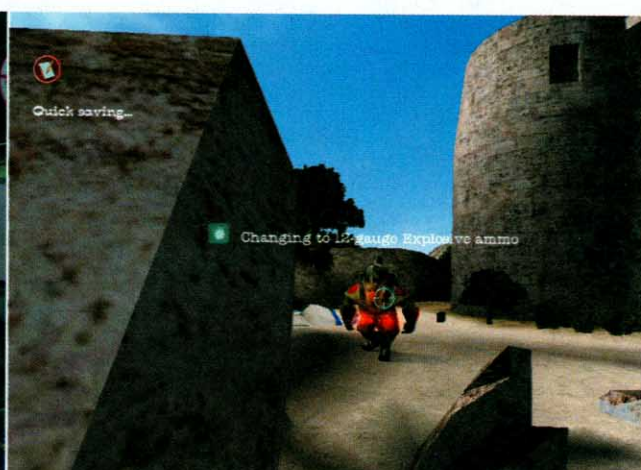
die umgestürzten Möbel weiter hinten im Gang. Im Schrank finden Sie einen Schraubenschlüssel.

2. Benutzen Sie das Werkzeug an der Gasleitung, damit Sie unbeschadet den Raum links davon betreten können. Schnappen Sie sich die Batterie und setzen Sie diese im Schaltkasten im Raum gegenüber ein.
3. Dekodieren Sie nun den Verschluss an der Gittertür im Nordosten. Westlich vom Speisesaal ist der Ausgang zum Hof. Im Gebäude gegenüber knacken Sie den nächsten Mechanismus. Hinter der nun offenen Tür finden Sie im Regal rechts ein Schlüsselbund.
4. Im hinteren Büro finden Sie die gesuchten Unterlagen. Bleiben Sie ruhig im Raum stehen. Draußen bricht ein Supersoldat durch die Wand. Warten Sie, bis er sich entfernt und gehen Sie durch das Loch in der Mauer. Gleich rechts führt ein Rohr nach oben.
5. Wieder im Hof, gehen Sie schnell die große Holztreppe hoch. Benutzen Sie den Schlüsselbund und greifen Sie sich den Türknapf.
6. Mit dem Türknapf öffnen Sie die Kammer auf der Südseite des Hofes. Holen Sie sich dort die Sprengsätze, die Platzierungsorte kennen Sie bereits. Nach der ersten Sprengung arbeiten Sie sich zum Raum zurück, in dem Sie die Batterie gefunden haben.
7. Das Lager links davon ist jetzt offen, greifen Sie sich die Kabeltrommel. Reparieren Sie damit die defekte Gittertür. Jetzt können Sie den Sprengsatz bei den Gasflaschen anbringen.

Kapitel 10: Kalis Fluch

Codename: Testgebiet

1. Platzieren Sie den Sprengsatz an der Hauswand links. Flitzen Sie am ersten Supersoldaten vorbei und schießen Sie das Tor auf, damit der Zivilist flüchten kann.
2. Laufen Sie beim zweiten Zivilisten durch das Tor weiter und erledigen Sie die indischen Wachen. Schnappen Sie sich den Eimer und flitzen damit nach Süden durch das Tor. Füllen Sie den Eimer mit Wasser am Hahn, Löschen Sie die Flammen beim eingeschlossenen Zivilisten am Tor.
3. Füllen Sie danach gleich wieder den Eimer auf. In einer Gasse im Norden wartet der dritte Curry-Fan auf seine Rettung.
4. Eilen Sie erneut zum Wasserhahn und folgen Sie mit dem gefüllten Eimer der Gasse beim dritten Zivi nach Osten. Löschen Sie



DAMPFBAD Sobald sich Pierre an einer Klappe zeigt (1), drehen Sie das passende Ventil (2). Schon schwebt der Knirps (3) im heißen Dampf: Feuer frei!

DICKE PILLEN Benutzen Sie nach Möglichkeit die Explosivmunition für das Schrotgewehr und nutzen Sie die Felsdeckung aus. Keine Chance für den Supersoldaten.

das Feuer im Norden beim umgestürzten Schrank und zwingen Sie sich daran vorbei.
5. Folgen Sie der Straße, auf der linken Seite finden Sie wieder einen Wasserhahn. Löschen Sie das letzte Feuer und befreien damit den Zivilisten.

Kapitel 11: Eindringlinge

Codename: UNITY Hauptquartier

1. Dr. Schenkers Brille finden Sie unten in der Cafeteria. Schnappen Sie sich auch die übrige Ausrüstung. Sofort danach wird UNITY angegriffen. Wehren Sie die Pantomimen ab und überbrücken Sie die Gittertüren.
2. Drei Sprengsätze finden Sie im ersten Stock. Die vierte Bombe befindet sich im Eingangsbereich unter dem UNITY-Globus.
3. Aktivieren Sie die Energiezufuhr im Sicherheitsbüro im zweiten Stock.
4. Dr. Schenker finden Sie im Erdgeschoss, gegenüber den Toiletten im Büro, nordwestlich vom UNITY-Globus.

Kapitel 12: Unter Wasser

Codename: U-Boot-Anlegestelle

1. Tauchen Sie ins U-Bootbecken ein, unten finden Sie ein UNITY-Päckchen.
2. Am Nordwestende des Beckens finden Sie auf einem Schreibtisch den Schlüssel für den Kran vor. Fahren Sie mit dem Kran zur anderen Seite der Halle.
3. Arbeiten Sie sich durch die Gänge und Räume auf der Ebene der Schaltzentrale. Vor-sicht, vor der Wachstube ist eine Kamera an der Decke.

Codename: Kommandodeck

1. Geradewegs die Treppe hoch hängt wieder eine Kamera, die Sie deaktivieren.
2. Wenn Sie am Fuß der Treppe nach links oder rechts gehen, finden Sie je einen Zugang zum Lüftungsschacht. So umgehen Sie die Patrouillen und können unbemerkt die Ebene erkunden. Die Wachroboter erledigen Sie mit der Elektromunition für die Spezialpistole.
3. Begeben Sie sich eine Etage höher zum Supercomputer-Raum. Ohne Handbuch lässt sich das Teil allerdings nicht bedienen. Gehen Sie vom Computerraum aus nach rechts weiter bis zur Nische mit der Sprechanlage. Das Formular finden Sie auf der gleichen Ebene, meistens im großen Kontrollraum.
4. Geben Sie das Formular bei der Sprechanlage ein. Sie erhalten eine Sicherheitskarte. Damit bekommen Sie Zugang zum verschlossenen Büro eine Etage tiefer. Holen Sie sich dort das Handbuch.
5. Pech gehabt, der Supercomputer teilt Ihnen mit, dass das Handbuch veraltet ist. Bei der

Sprechanlage finden Sie einen Zettel von Spencer. Suchen Sie ihn in der unteren Etage. Er ist entweder im Aufenthaltsraum oder in der Toilette. Nehmen Sie ihm die Sicherheitskarte ab. Öffnen Sie damit die verschlossene Tür im zweiten Stock. Dort finden Sie das richtige Manual für den Supercomputer.

6. In der ersten Etage ist jetzt die verschlossene Tür bei der zweiten Sicherheitskamera offen.

Codename: Mannschaftsdeck

Durchsuchen Sie die gesamte Ebene. In einer der Kojen finden Sie ein Bandgerät zur Stimmenidentifikation. Mit dem Teil begeben Sie sich eine Etage tiefer.

Codename: Laboratorien

Suchen Sie einfach den Zugang mit dem Zahlenschloss. Ansonsten hält der Level nichts Wichtiges für Sie bereit.

Kapitel 13: Schrecken in der Tiefe

Codename: Armstrong in Gefahr

Konzentrieren Sie sich auf Pierre. Blicken Sie durch den Glasboden, um zu sehen, bei welcher Luke er hochschnellt. Wenn Sie das entsprechend farbige Ventil drehen, wird Pierre hochgeworfen und verweilt in der Luft. Feuern Sie jetzt auf ihn. Armstrong wird dann automatisch aus der Kapsel befreit.

Codename: Der Teufel und das blaue Meer

1. Bevor Sie die Leiter hochklettern, achten Sie auf die Türkarte auf dem Schreibtisch. Sie brauchen das Kärtchen für das Sicherheitsbüro.
2. In der gefluteten Kammer zücken Sie schon mal das Schweißgerät. Tauchen Sie durch den Gang, am Ende schweißen Sie die Kette an den Gasflaschen durch.

Codename: Achtung! Feuer!

1. Auf dem Metallsteg, über der Gasflamme ist der Hebel, um das flammende Gas abzustellen. Kriechen Sie durch den Gang.
2. Benutzen Sie den zweiten Luftschacht auf der anderen Seite des Gangs. Bei der flammenden Gasleitung krabbeln Sie ganz links an der Wand unter dem Gitter durch.
3. Wenn Sie den H.A.R.M.-Zettel über die Fluchtkapsel gefunden haben, gehen Sie zur Figur im Gang und ziehen daran.

Kapitel 14: Endspiel

Codename: Dressierte Menschen

1. Sobald die Luke aufgeht, springen Sie blitzschnell raus. Schnappen Sie sich die

erstbeste Waffe und erledigen Sie die H.A.R.M.-Wachen.

2. Oben auf dem Steg finden Sie eine Aktentasche (optionales Ziel). Augen auf bei den Paletten. Dort liegt in der Regel der „Public Relations Plan“ (optionales Ziel).
3. Im Norden der Felsgänge ist eine verschlossene Doppeltür. Merken Sie sich diese Stelle vor.
4. Bei der Lavagrube führt der rechte Pfad zum Mainframe-Computer. Sprengen Sie das Teil in die Luft.
5. Der linke Pfad führt zum Generator. Bringen Sie dort den zweiten Sprengsatz an und vergessen Sie nicht, das Päckchen mit dem Missile-Launcher mitzunehmen.
6. Zurück zur Doppeltür am Anfang des Levels. Der Weg dahin ist allerdings gespickt mit Wachen.

Codename: Süße Rache

Sobald Vulkov seine Rede schwingt, gehen Sie hinter einem der seitlichen Felsen in Deckung. Lassen Sie ihn auf sich zukommen. Die Deckung reicht, um seinen Raketen auszuweichen und ihn mit schnellen Salven aus der Maschinenpistole zu erledigen.

Codename: Isakos Schuld

Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf Isako und laufen Sie dabei durch den Level, um alle Päckchen und Gegenstände einzusammeln. Das Nervigste an diesem Kampf sind die ständig neu eintrudelnden Ninja-Mädels.

Kapitel 15: Präventivschlag

Codename: Das Schicksal von Khios

1. In den Ruinen liegen Päckchen für Sie bereit, unter anderem mit einem Scharfschützengewehr und dem Micro-Missile-Werfer gefüllt.
2. Kämpfen Sie sich den Pfad zum Fallschirm hinunter. Dort warten die ersten Supersoldaten auf Sie. Holen Sie sich die Spezialmunition für Ihre CT-180 sowie den Sprengsatz.
3. Feuern Sie am besten mit der Schrotflinte auf die Supersoldaten. Sobald sie qualmen, feuern Sie eine der ASSS-Patronen auf die Mutanten. Halten Sie etwas Abstand, da die Monster gehörigen Flächenschaden beim Ableben hinterlassen.
4. Sprengen Sie den Felsen und arbeiten Sie sich zur Festung hoch. Sind alle Supersoldaten Geschichte, marschieren Sie zum Startpunkt zurück.
5. Bearbeiten Sie den Supersoldaten-Leutnant möglichst von der Seite oder von hinten mit der Schrotflinte. In Sekundenschnelle ist der Obermotz am qualmen. Mit der ASSS-Kugel schicken Sie ihn in die Hölle – Welt gerettet!

STEFAN WEISS

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben PC Games + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware PC im Eigenbau

zeigt Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Rechner zusammenstellen und zusammenschrauben. Auf 72 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zum Thema Hardwareauswahl, Tipps beim Zusammenbau, Erste Hilfe bei der Installation von Windows XP sowie optimale Stabilitätstests. Dazu gibt es eine DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber und nützlicher Tools.

PC Games Hardware Windows XP

Das neue PC-Games-Hardware-Sonderheft zeigt Ihnen mit praktischen Tipps und Insider-Wissen, wie Sie das Beste aus Windows XP herausholen. Auf 74 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zu Installation, Performance-Tuning und Datensicherung. Dazu bekommen Sie wie immer eine randvolle DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber, Spiele-Demos und nützlicher Tools.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTEC-Magazine.



Vorabdruck:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ **JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.**

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD + 1 Sonderheft für € 9,90!
☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (siehe nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games Tipps-&Tricks-Sonderheft“ (Art. Nr. 002074)
☐ „PC Games Hardware PC im Eigenbau“ (Art. Nr. 002076)
☐ „PC Games Hardware Windows XP“ (Art. Nr. 002103)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Vertrauensgarantie:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
 Kreditinstitut:
 Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gellert

InnoVISION

Wir schaffen Klarheit!

Mehr Infos unter
www.inno3d.de



GeForce4
TI4200, TI4400, TI4600

- 128MB DDR-RAM
- nfinityFX II Engine
- Accuvie Antialiasing (AA)
- nView Display Technology



Für höchste Ansprüche in Qualität, Auflösung und Schnelligkeit

Tornado GeForce 3
Titanium 200

GeForce 2 Titanium

Tornado GeForce 3
Titanium 500



Online-Shop:

www.3dcards.de



mbit

Daimlerstraße 5, 49733 Haren / Ems
Tel. 05932 / 5045-0, Fax: 05932 / 5045-29
www.mb-it.de



Need for Speed: Hot Pursuit 2

Atemberaubende Geschwindigkeiten und spektakuläre Unfälle dürften das speed-süchtige Zockerherz in wilde Raserei versetzen. Damit Sie nicht nur bei den engen Kurven gut abschnitten, sondern am Ende der Rennen möglichst oft vom Treppchen winken, sollten Sie einen kurzen Tipps&Tricks-Boxenstopp einlegen.

Fahrtipps

Die richtige Kurventechnik

1. Versuchen Sie stets, auf der Ideallinie zu bleiben. Nehmen Sie die Kurven von möglichst weit außen und ziehen Sie dann nach innen. Auf diese Weise können Sie mit sehr hoher Geschwindigkeit in die Biegungen rasen und flott weiterfahren. Gerade bei den schwierigen späteren Rennen erlaubt es Ihnen diese Kurventechnik, Ihren Vorsprung konstant auszubauen, und ein eventueller Unfall wirft Sie nicht gleich auf den letzten Platz zurück.
2. Setzen Sie die Handbremse nur ein, wenn die Kurve zu scharf ist, um sie mit normalen Lenkbewegungen zu meistern. So verlieren Sie am wenigsten Geschwindigkeit. Gerade Anfänger neigen zu häufigem Handbremsen-Einsatz, was auf die Dauer entscheidende Sekunden kostet.

Bremsen per Hand?

1. Die Handbremse eignet sich wunderbar, um sowohl engere als auch weite Kurven zu meistern. Wenn die Fliehkraft Ihr Gefährt auf den äußeren Rand der Kurve zieht, tippen Sie kurz auf die Handbremse, damit das Heck minimal ausbricht und Ihr Wagen wieder in Fahrtrichtung ausgerichtet ist.
2. Ein weiterer Vorteil der Handbremse ist, dass Sie während des Bremsens nicht vom Gas gehen müssen. Benutzen Sie die Handbremse auch, wenn Ihnen ein unvermeidbarer Crash bevorsteht. Versuchen Sie, Ihren Wagen im letzten Moment noch so auszurichten, dass er nicht frontal gegen ein Hindernis fährt, sondern mit der Seite dagegen klatscht.

Blei- oder Hasenfuß?

1. Meistens können Sie getrost Vollgas geben, da die Strecken sehr schnell ausgelegt sind. In engeren Kurven sollten Sie lediglich vom Gas gehen, aber nicht bremsen. Die normale Bremse greift nämlich so stark, dass Ihr Wagen im Nu zum Stillstand kommt und Sie langsamer



SNHELL WIE DER BLITZ und elegant wie James Bond: Wer die Ideallinie fährt, gibt ein gutes Bild ab.

werden, als Sie es eigentlich wollten. Mit dem Gebrauch der Handbremse können Sie dies verhindern.

2. Wenn Sie mit einem PS-starken Wagen wie zum Beispiel der Dodge Viper unterwegs sind, sollten Sie vorsichtig mit dem Gas umgehen. Abseits der asphaltierten Strecke bricht der Wagen sehr schnell aus, wenn Sie während der Lenkbewegungen unbeherrscht mit dem Gaspedal umgehen.
3. Vor manchen Sprüngen sollten Sie ebenfalls vom Gas gehen, damit Sie in der nächsten Kurve nicht über das Ziel beziehungsweise die Strecke hinausschießen.

Der Umgang mit dem Freund und Helfer

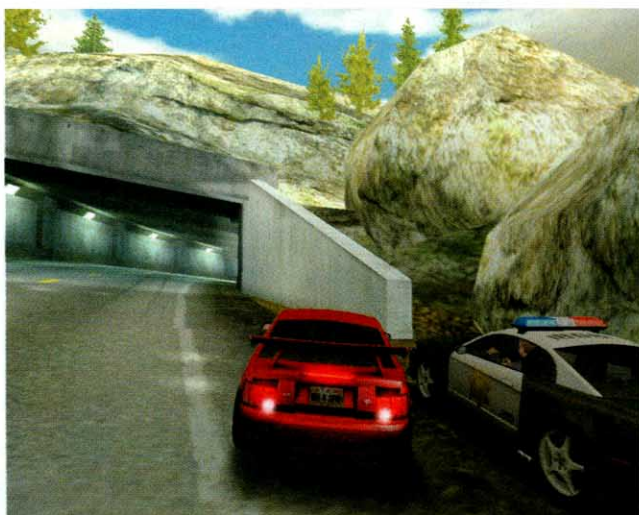
Wie trickse ich die Polizisten aus?

1. Machen Sie sich keine Hoffnung, von den Gesetzeshütern verschont zu werden. Sie werden in regelmäßigem Abstand an Ihren Fersen

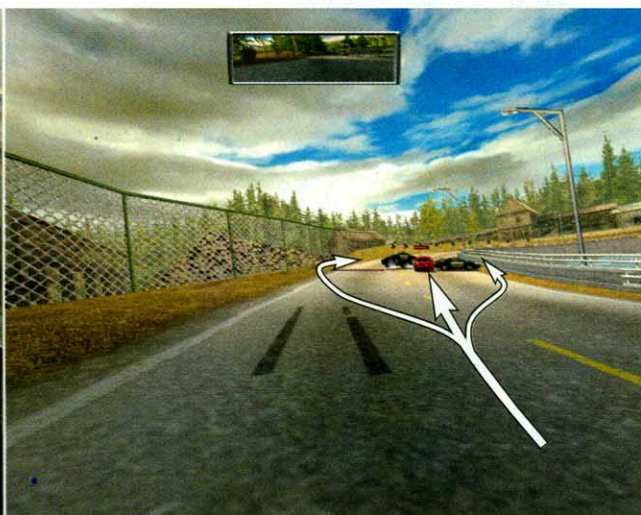
kleben. Fallen Sie nicht gleich in Ohnmacht, wenn Sie Polizeisirenen hören, denn oftmals sind sie einem Ihrer Gegner auf der Spur. Wenn die Streife an Ihnen interessiert ist, bemerken Sie dies an dem blauen Balken (Fahndungs-Level), der am oberen Bildschirmrand erscheint, und an den Polizeifunksprüchen, die Ihren Wagen beschreiben.

2. Versuchen Sie, den Polizeiwagen so lange wie möglich auf Distanz zu halten. Benutzen Sie den Rückspiegel, um nicht von Rammattacken überrascht und in die Prarie geschubst zu werden. Die Cops versuchen stets, Sie von der Straße abzubringen oder Sie auszubremsen. In diesen Situationen gibt es folgende Möglichkeiten:

- Wenn die Polizisten beabsichtigen, Sie vom rechten Weg abzubringen, lenken Sie dagegen und bremsen Sie – kurz bevor Sie die Bande berühren – ab. Das Ergebnis: Sie können das Rennen fortsetzen, während der Streifenwagen in die Bande kracht.



WIR MACHEN DEN WEG FREI Nachdem Sie den Streifenwagen an den Mauer- vorsprung geklebt haben, können Sie das Rennen fortsetzen.



AB DURCH DIE MITTE Wenn Sie über das Nagelbrett fahren, bedeutet dies das Ende des Rennens. In solchen Situationen brettern Sie lieber mitten durch die Straßensperre.

- Sollten die Ordnungshüter versuchen, Sie auszubremsen, fahren Sie mit einem leichten Handbremsen-Slide am Hindernis vorbei und stoßen ihn kräftig von der Seite an. Die Ordnungshüter drehen sich oder geraten ins Schleudern, während Sie davonsausen können.
- Wechseln Sie so oft wie möglich die Spur oder die Straße. Oft bleibt die Polente an einem Hindernis kleben.
- Die eleganteste Variante, Verfolger hinter sich zu lassen, ist, plötzlich in eine Abkürzung hineinzufahren. Meist bleiben die Polizisten auf ihrer ursprünglichen Route oder bauen beim Versuch, Ihnen zu folgen, einen Unfall.

Wie bringe ich als Cop Raser zur Strecke?

1. Nachdem Sie das Blaulicht mit dem Button für die Hupe eingeschaltet haben, erkennen Sie einen roten Balken über dem Gejagten. Wenn Sie nun das Gefährt des Verkehrssünder rammen, wird dieser Balken kleiner. Sobald die Leiste nicht mehr rot ist, haben Sie den Rowdy gestellt. Versuchen Sie, das andere Fahrzeug mit möglichst hohem Tempo zu rammen. So können Sie den Flüchtigen auf einen Schlag fangen. Ansonsten rammen Sie dem gegnerischen Fahrzeug seitlich von hinten in die Kotflügel, um es zum Drehen zu bringen.
2. Fährt der Gejagte hinter Ihnen, benutzen Sie den Rückspiegel, um zu erkennen, auf welcher Seite er Sie überholen will. Lenken Sie dann in diese Richtung, um ihn abzudrängen. In Härtefällen (zum Beispiel nachdem Sie einen Crash hatten) fordern Sie am besten Verstärkung von Kollegen an.

Was bedeuten die Fahndungs-Sterne?

1. Nachdem Sie die Polizei eine Weile erfolglos gejagt hat, greifen Sie zu drastischen Maßnahmen. Ein Stern bedeutet, dass Sie nur von einem Streifenwagen verfolgt werden. Bei zwei Sternen fordern die Uniformierten einen weiteren Streifenwagen zur Unterstützung an. Ab drei Sternen wird's brenzlig. Prompt stehen Sie vor einer Straßensperre, die entweder umfahren werden muss oder genau durch die Mitte passiert werden kann. Vier Sterne ziehen den Einsatz von Nagelbrettern und Helikoptern nach sich.
2. Achten Sie auf die Funkmeldungen, um den Standort der Nagelfalle ausfindig zu machen. Da bei Berührung mit diesem Hindernis das Rennen sofort gelaufen ist, können Sie ruhig einen Crash gegen eine Bande in Kauf nehmen.
3. Die Piloten der Hubschrauber haben anscheinend Tomaten auf den Augen, denn ihre explosiven Fässer treffen Freund und Feind. Durch schnellen Kurswechsel und Benutzen von Abkürzungen können die fliegenden Dummies meist abgehängt werden. Schaffen Sie es, außer Reichweite des Streifenwagens zu kommen, der den Helikopter angefordert hat, ziehen sich die Piloten sofort zurück.

Tipps für Fortgeschrittene

Muss ich die Abkürzungen benutzen?

Ja! Die oftmals schwer zu erkennenden Schleichwege spielen eine entscheidende Rolle. Wer die optimale Route kennt, fährt sogar einem stärkeren Wagen locker davon. Aber Vorsicht! Abkürzungen sind meistens eng, haben einen rutschigen Untergrund oder bergen gemeine Hindernisse. Bevor Sie diese Pfade im Rennen benutzen, sollten Sie vorher im Probefahrt-Modus einige Testläufe absolvieren. Außerdem benötigen Sie auf einigen Alternativ-Routen trotz fehlerfreien Fahrens mehr Zeit als auf der Hauptstrecke. Dennoch bieten diese Umwege eine willkommene Möglichkeit, Verfolger abzuschütteln.

Rückspiegel - mit oder ohne?

1. Fahren Sie mit Rückspiegel, auch wenn dafür viel Rechnerleistung draufgeht. Sie haben



KLEINVIEH MACHT AUCH MIST Mit den vielen Abkürzungen in den Kurven können Sie Ihren Vorsprung ausbauen.



RISKANT Wer stillgelegte Minen als Abkürzung verwendet, kann viel Zeit sparen, riskiert aber Unfälle.

so stets einen Überblick, was sich hinter Ihrem Vehikel abspielt. Zum Beispiel können Sie Überholmanöver von Gegnern verhindern, indem Sie zur Seite lenken, auf der Ihr Kontrahent an Ihnen vorbeiziehen will.

2. Auch wenn Ihnen die Gesetzeshüter am Heck kleben, ist der Rückspiegel sehr nützlich. Sie erkennen, von welcher Seite der Polizeiwagen Sie rammen will, und können dementsprechend gegenlenken. Der Blick nach hinten ist zwar ansehnlicher, trotzdem geht Ihnen dabei zu viel Zeit verloren, in der Sie nicht nach vorne auf die Straße blicken können. Häufig endet das Zurückblicken mit einem kurzen Schrecken, bevor es dann kracht.

Warum ist die Zurücksetzen-Taste wichtig?

Es kommt häufiger vor, dass der Wagen von der Strecke abkommt und auf dem unbefestigten Untergrund von der Strecke wegrutscht. Genau dann sollten Sie den Zurücksetzen-Befehl verwenden, damit sich Ihr Vehikel wieder auf der Strecke befindet. Aber auch bei Crashes, nach denen der fahrbare Untersatz auf dem Dach oder der Seite liegt und womöglich noch

über den Asphalt schlittert, sparen Sie mit dem Zurücksetzen wertvolle Sekunden.

Wie wichtig ist die Wahl des richtigen Wagens?

Die Wagen einer Klasse unterscheiden sich nur minimal voneinander. Es ist fast egal, ob Sie nun ein Rennen mit einem BMW M5 oder einem Mercedes CLK bestreiten. Hier können Sie frei nach Ihren Vorlieben wählen. Über Sieg oder Niederlage entscheidet vor allem im Pursuit-Modus nicht, was sich unter der Motorhaube verbirgt, sondern das Können des Fahrers. Die Unterschiede zwischen den einzelnen Wagenklassen sind dennoch deutlich spürbar. Kommen Sie nicht auf die Idee, mit einem Opel Speedster gegen einen McLaren F1 antreten zu wollen. Wenn Sie trotzdem auf einen 0,3-Sekunden-Vorteil in der Beschleunigung bis 100 km/h aus sind, informieren Sie sich unter „Beschreibung“ im Wagensauswahlbildschirm über die technischen Daten der Boliden. Auf engeren Strecken sollten Sie sich sogar für weniger PS zugunsten einer besseren Bodenhaftung entscheiden.

RALPH WOLLNER/THOMAS EDER

Ein Vorteil ist schön. Drei sind besser!

KNSK

TOP 20 SERIEN

TÄGLICH DIE BESTEN
SERIEN AUF EINEN BLICK.

TV-TODAY
Top 20 Serien

- ☐ **9.00 Die Drew Carey Show**
PRO 7 Magendrücken
Comedy USA 1999/2000
- ☐ **12.35 Hawaii 5 - 0**
KABEL „Cosa Nostra“ auf Chinesisch
Krimi USA 1978
- ☐ **16.05 Eine himmlische Fami-**
VOX Die Große Kinder, große
Sorgen Family USA 1997
- ☐ **17.30 Ellen**
RTL 2 Ist das Leben nicht schwul
USA 1994

Mi Film-Planer TV-TODAY
Die Filme des Tages im Überblick

13.30 FILME AM TAGE

- ☐ 13.30 Dinner für Spinner
ORB Komödie F 1997
- ☐ 15.00 Der schräge Otto
SFB 1 Musikkomödie BRD 1956

20.15 FILME AM ABEND

- ☐ 20.15 Alle lieben Willy Wuff
S-RTL Familienkomödie D 1995
- ☐ 20.15 Die Freunde der Freunde
ARD TV-Drama D 2001 **TAGES TIPP**
- ☐ 21.15 Der Bulle von Tölz: Tod nach...
SAT.1 TV-Krimi D 2002
- ☐ 21.45 Getrennte Betten
BR Komödie USA 1963
- ☐ 22.05 Tatort: Starkbier
MDR TV-Krimi D 1998
- ☐ 22.15 Gegen jede Chance
KABEL Krimi USA 1984
- ☐ 22.20 Nixon - Der Untergang eines...
ORB Politrdrama USA 1995
- ☐ 22.25 Auslandstournee
BRD 1999

FILM-PLANER

ALLE FILME RUND UM
DIE UHR IM ÜBERBLICK!

TV TODAY

14 TAGE
PROGRAMM

NEU!

14-Tage-Finder
Jetzt
testen!

14-TAGE-FINDER

EIN BLICK. EIN GRIFF.
UND SCHON AM
RICHTIGEN TAG!

1. Woche

Sa

So

Mo

Di

Mi

Do

Fr

Sa

So

2. Woche

Sa

So

TV TODAY. SCHNELLER WISSEN, WAS LÄUFT.

**You
are
too
intelligent
for
stupid
TV.**

**Follow
the **

ja fein



Unreal Tournament 2003

Rennen, zielen, fraggen - hört sich einfach an, ist aber eine Wissenschaft für sich. Das eigentlich simple Spielprinzip geht bei eindringlicher Beschäftigung auf wie Popcorn und man könnte ganze Doktorarbeiten über die diversen Taktiken und Techniken verfassen. Damit Sie anfangs nicht allzu oft den Kopf verlieren, haben wir die wichtigsten Tipps für Sie zusammengetragen.

Die Waffen

Zwölf Waffen, 24 Funktionen und jede Menge Schaden: Das Arsenal von UT 2003 kann sich sehen lassen. Welche Knarre ist am besten? Auf diese Frage gibt es keine Antwort - einige Spieler gehen virtuos mit dem langsamen Raketenwerfer um. Andere schießen ihrem Gegner quer über die Map mit der Lightning Gun das linke Ohr läppchen ab.

Hinweis

Feuerrate: Schuss pro Sekunde
Munition: Waffe (Munitionspack)

Die Shield Gun



Trefferschäden

Primär-Angriff: max. 150
Sekundär-Angriff: Schutzschild
Munition: 100, maximal: 100

Die Shield Gun benötigt keine Munition. Ihr Primärangriff ist nur für den Nahkampf tauglich. Mit einer voll aufgeladenen Shield Gun können Sie bis zu 150 Schadenspunkte anrichten. Trotzdem ist es schwer, überhaupt so nahe an den Feind heranzukommen. Mit der sekundären Funktion bauen Sie einen Schutzschild vor sich auf, der die meisten Geschosse abwehrt. Allerdings bewahrt Sie der Schild nicht vor dem „Splash Damage“ (Gebietschaden), den Raketen anrichten. Dafür schützt er vor „Falling Damage“ (Sturzschaden), den Sie beim Fall aus großen Höhen erleiden. Als kleine Kombo können Sie einen Pseudo-Raketensprung ausführen. Laden Sie die Waffe mit der Primärfunktion auf, zielen Sie nach unten und drücken Sie sofort die sekundäre Feuertaste, um nicht selbst zu viel Schaden zu nehmen.

Das Sturmgewehr



Trefferschäden

Primär-Angriff: 7 - Feuerrate: ~7
Sekundär-Angriff: maximal 70 bei direktem Treffer
Munition: 100 + 4 Granaten, maximal: 250 + 4

Das Sturmgewehr gehört neben der Shield Gun zur Grundausstattung jedes Kämpfers. Die geringe Durchschlagskraft wird nur zum Teil von der hohen Feuergeschwindigkeit wettgemacht. Mit dem Primärangriff kann man geschwächten Gegnern prima den virtuellen Gnadestoß versetzen. Der Sekundärangriff - ein Granatwerfer - richtet im Vergleich dazu größeren Schaden an. Je länger Sie die Taste für die Sekundärwaffe gedrückt halten, desto weiter können Sie die Granate schießen. Bei einem direkten Treffer geht die Granate sofort hoch - an Wänden prallt sie ab. Dies ermöglicht es, im Billard-Stil über die Bande um Ecken zu feuern. Passen Sie jedoch auf, wohin Sie ballern - allzu oft kommt einem die eigene Granate entgegen.

Das Biogewehr



Trefferschäden

Primär-Angriff: maximal 43 bei direktem Treffer - Feuerrate: ~3,3
Sekundär-Angriff: 240-260 bei voller Aufladung
Munition: 20 (20), maximal: 50

Mit der primären Feuerfunktion verzieren Sie Ihre Umgebung mit grünen Schleim-Blasen, die bei Berührung oder spätestens nach einigen Sekunden explodieren. Mit der Sekundärfunktion laden Sie die Waffe auf. Der Schuss verteilt sich wie ein kleines Minenfeld über Boden und Wände. Treffen Sie einen Gegner direkt mit einem voll aufgeladenen Schuss, hat dieser kaum eine Überlebenschance. Das Biogewehr eignet sich hervorragend, um Verfolger loszuwerden oder um von oben herab auf seine Gegner zu schießen. Wenn Sie den grünen Schleim an eine Decke breitzeln, fallen die grünen Tropfen nach unten und fügen Gegnern Schaden zu.

Die Shock Rifle



Trefferschäden

Primär-Angriff: 45 - Feuerrate: ~1,6
Sekundär-Angriff: 44 - Feuerrate: ~2, Combo: sehr hoch!
Munition: 20 (10), maximal: 50

Im Gegensatz zum „großen Bruder“, der Lightning Gun, macht die Shock Rifle zwar weniger Schaden, dafür schießt sie aber auch mehr als doppelt so schnell. Die Sekundärfunktion mutet zunächst etwas eigenartig an: ein lahmer Energieball, dem selbst ein Opa mit Krückstock noch ausweichen kann. Dieser leuchtende Ball hat es jedoch in sich: Feuern Sie die Kugel ab und schießen Sie dann mit der ersten Feuerfunktion hinterher. Boom! Das Ding explodiert und verteilt anständig Schaden in alle Richtungen. Diese Kombo eignet sich besonders, um lange, gerade Gänge zu säubern. Besonderheit: Wenn Sie von Anfang an mit einer Shock Rifle umherlaufen, spielen Sie wahrscheinlich mit dem Muta-tor „InstaGib“. Ein Treffer ist hier sofort tödlich.

Die Minigun



Trefferschäden

Primär-Angriff: 6 - Feuerrate: 15
Sekundär-Angriff: 12 - Feuerrate: 5,5
Munition: 100 (50), maximal: 250

Der primäre Feuermodus ist fürs Grobe: ungenau und schnell. Bei ausreichend Gegnern macht das aber gar nichts - irgendwann werden Sie schon zersieben. Etwas gemächlicher, aber dafür mit einer guten Portion mehr Wumms geht's im Sekundärmodus zu. Die Gun schießt langsamer, richtet doppelt so viel Schaden an und ist auch auf große Distanz noch sehr zielsicher. Zwei bis drei Minigunner eignen sich hervorragend als Verteidiger einer Flagge oder des Tors beim Modus Bombing Run. Die Munition der Minigun und des Sturmgewehrs ist identisch. Daher haben Sie auch 200 Schuss, wenn Sie das Sturmgewehr noch nicht benutzt haben.

Die Link Gun



Trefferschäden

Primär-Angriff: 30 (gekoppelt: +30 pro verlinkter Gun) - Feuerrate: ~5,5
Sekundär-Angriff: circa 75 Schadenspunkte/Sekunde
Munition: 40 (30), maximal: 120

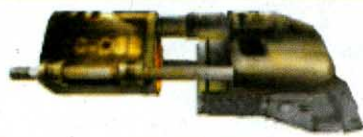
Mit dem Primärangriff der Link Gun verschießen Sie Plasma-Geschosse, die bei Ihren Feinden relativ hohen Schaden anrichten. Allerdings sind die Geschosse nicht besonders schnell. Der Sekundärangriff - ein Plasmastrahl - eignet sich vor allem für den Nahkampf. Halten Sie die Sekundär-Feuertaste gedrückt und richten Sie den Strahl stets auf den Feind. Mit dem Sekundärangriff fällt das Ziel sehr leicht, da es keine Verzögerung gibt, bis der Strahl den Kontrahenten erreicht.

Vernetzung

Schießen Sie mit der Sekundärfunktion auf einen Teamgefährten, der ebenfalls diese Waffe benutzt. Dies erkennen Sie an einem grünen Dreieck über dem Kopf des Mitstreiters. Wenn Ihr Teamgefährte nun mit der Link Gun feuert, schafft er 30 Schadenspunkte mehr. Je mehr Spieler ihre Waffen verlinken, desto stärker wird der Schuss des „Gelinkten“. Besonders praktisch ist diese Funktion, wenn Sie zum Beispiel im Domination-Modus einen Punkt vor Angreifern schützen wollen. Die „Auflader“ können in einiger Distanz zum Schützen stehen und so auch in Deckung bleiben. Bei einem Vierer-Team richtet ein einziger Plasmatreffer 120 Schadenspunkte an. Bei der hohen Schussfrequenz teilen Sie pro Minute also knapp 40.000 Trefferpunkte aus - natürlich nur, wenn jeder Schuss ein Treffer ist.



Die Flak Cannon



Trefferschäden

Primär-Angriff: 13 pro Projektile, 9 Projektile pro Schuss (also maximal 117) – Feuerrate: ~1,3
Sekundär-Angriff: bis zu 150 Schadenspunkte
Munition: 15 Ladungen (10), maximal: 50



Die Flak Cannon entspricht weitgehend ihrem Vorgänger aus dem ersten Teil. Vergleichbar mit einer Schrotflinte, ist schon ein einziger Treffer auf kurze Entfernung absolut verheerend, während Fernschüsse hingegen relativ ungefährlich sind. Der Primärangriff eignet sich hervorragend, um per Bande um Ecken zu schießen. Durch die weite Streuung fällt das Zielen mit der Flak Cannon auch Anfängern leicht. Die Sekundärfunktion der Cannon kann mit einem Granatwerfer verglichen werden, dessen Geschosse sofort bei Aufprall explodieren. Die Reichweite der Sekundärattacke ist ebenfalls sehr beschränkt. Somit ist die Flak Cannon wirklich nur für den Nahkampf oder gegen mehrere Gegner auf einmal zu empfehlen.

Der Raketenwerfer



Trefferschäden

Primär-Angriff: 90 bei direktem Treffer – Feuerrate: ~1,2
Sekundär-Angriff: max. 3 Raketen (270 Schaden)
Munition: 12 (12), maximal: 48



Ein Volltreffer mit einer Rakete richtet großen Schaden an und ist meist mit dem sofortigen Ableben des Getroffenen verbunden. Achten Sie darauf, stets weit vor Ihren Kontrahenten zu schießen, da es einige Zeit dauert, bis die Rakete abgefeuert und am Ziel angekommen ist. Mit der Sekundärtaste können Sie bis zu drei Raketen auf einmal auf Ihren Gegner loslassen. Drücken Sie kurz vor dem Abschuss der drei Raketen die primäre Feuerfunktion, treffen die Geschosse auf einen Punkt, statt in einem weiten Fächer zu fliegen. Wenn Sie das Fadenkreuz einen Moment auf Ihren Gegner halten, wird dieser vom Zielsystem erfasst. Wenn Sie nun die Rakete abfeuern, wird sie ihr Ziel verfolgen.

Die Lightning Gun



Trefferschäden

Primär-Angriff: 70 – Feuerrate: ~0,6
Kopfschuss: 140 Schadenspunkte
Sekundär-Angriff: Zoom
Munition: 15 (10), maximal: 40



Mit der Lightning Gun können Sie die beliebten Kopfschüsse anbringen. Den Triumphschrei „Kopfschuss“ hören Sie nur, wenn der Gegner auch an den Folgen des Schädelspalters dahingekommen ist. Ansonsten brennt dem Gegenüber immerhin die Birne und er ist um satte 140 Trefferpunkte ärmer. Mit der Zoom-Funktion, die Sie über die Taste für den

Sekundärangriff aufrufen, zielen Sie so genau, dass Sie Ihrem Feind eine Kippe aus dem Mundwinkel schießen könnten. Je länger Sie die Taste für die sekundäre Feuerfunktion gedrückt halten, desto näher zoomen Sie an Ihr Ziel heran. Im Nahkampf haben Sie mit der Lightning Gun allerdings kaum eine Chance.

Das Markierungsgewehr



Trefferschäden

Primär-Angriff: Tödlicher Ionenstrahl
Sekundärangriff: Zoom
Munition: 1

Mit dem Markierungsgewehr können Sie einen bestimmten Punkt festlegen, der dann von einem Ionengeschütz bombardiert wird. Die Wirkung der Ionenstrahlen ist etwa mit der des Redeemers vergleichbar. Mit der sekundären Feuerfunktion wechseln Sie in den Zoom-Modus, mit dem Sie noch genauer festlegen können, wo der Strahl einschlägt. Diese mächtige Waffe gibt es nur in wenigen Maps. Wenn Sie einen Punkt markieren wollen, müssen Sie mit dem roten Laserstrahl mehrere Sekunden darauf zielen. Natürlich darf zwischen Ihrem Ziel und dem Ionen-Satelliten kein Hindernis sein. Ein akustisches Signal teilt Ihnen mit, wenn Ihre Markierung erfolgreich war und Sie Ihren Hintern am besten in Sicherheit bringen.

Der Redeemer



Trefferschäden

Primär-Angriff: Direktschuss mit immensen Schaden
Sekundärangriff: Verheerender Schaden mittels Rocket-Cam
Munition: 1

Der Redeemer richtet mit Abstand am meisten Schaden von allen Waffen an. Die Druckwelle, die sich in einem großen Radius um die Einschlagstelle der Rakete ausbreitet, sorgt selbst ganz außen noch für viele Trefferpunkte. Mit der primären Feuerfunktion schießen Sie die Rakete einfach geradeaus. Die sekundäre Feuerfunktion erlaubt es Ihnen, das Geschoss per Raketen-Kamera zu steuern. So können Sie die Rakete gezielt mitten in das dämliche Grinsen Ihrer Polygon-Feinde schießen. Der Nachteil ist, dass Sie absolut wehrlos sind, solange Sie die Rakete lenken. Suchen Sie sich deshalb immer eine sichere, abgelegene Stelle, von wo aus Sie die Wumme abfeuern.

Der Translokator



Funktion

Primär-Angriff: Disc
Sekundärangriff: Zur Disc beamen
Munition: 5
Extrafunktion: Überwachungskamera

Mit der primären Feuerfunktion des Translokators verschießen Sie eine Disc. Benutzen Sie jetzt die sekundäre Feuerfunktion, werden Sie zu der Disc gebeamt. So können Sie Maps in Win-

deseile durchqueren und schwer zugängliche Stellen erreichen. Nachdem Sie sich fünfmal gebeamt haben, dauert es allerdings eine Weile, bis die Waffe wieder aufgeladen ist. Postieren Sie die Scheibe unter einem Gegner und beamen Sie sich sozusagen in ihn hinein, gibt Ihr Kontrahent den Löffel ab. Der Fachmann sagt dazu kurz: Telefrag. Zerstören Sie die Translokator-Disc eines Gegners, teleportiert sich dieser ins Nichts und Sie bekommen einen Punkt gutgeschrieben. Als Bonusfunktion verfügt die Disc über eine Kamera, die Sie mit der Translokator-Taste (standardmäßig: „Q“) aktivieren können.

Map-Control & Power-ups

Die über die Levels verstreuten Gegenstände sind das Salz in der Suppe. Sie verhelfen Ihrer Spielfigur zu mehr Gesundheit, effektiveren Ballermännern und widerstandsfähigen Rüstungen.

Die Gegenstände

Gesundheit:



Satz Gesundheit:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Heilwirkung: 25 Punkte bis max. 100 Punkte



Gesundheitsflakon:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Heilwirkung: 5 Punkte bis max. 199 Punkte



Großes Fass Gesundheit:
Respawn-Zeit: 54 Sekunden
Heilwirkung: 100 Punkte bis max. 199 Punkte

Rüstungen:



Satz Schilde:
Respawn-Zeit: 27 Sekunden
Schutz: 50 Rüstungspunkte bis max. 150 Punkte



Satz Superschilde:
Respawn-Zeit: 54 Sekunden
Schutz: 100 Rüstungspunkte bis max. 150 Punkte

Power-Up:



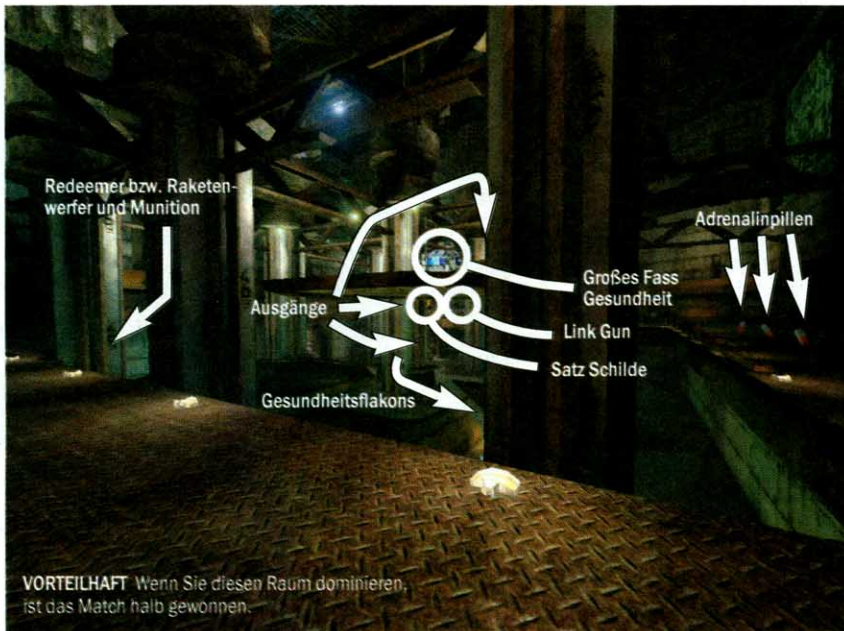
Doppelter Schaden:
Respawn-Zeit: 81 Sekunden
Wirkung: Der Trefferschaden Ihrer Waffe wird für 30 Sekunden verdoppelt.

Machen Sie ein Fass auf!

Lassen Sie sich Rüstungen und Gesundheitsflakon niemals entgehen. Sollten Sie gerade die maximalen Rüstungs- beziehungsweise Gesundheitspunkte besitzen, fügen Sie sich selbst ein paar Schadenspunkte zu und sammeln Sie den Gegenstand auf. Auf diese Weise verhindern Sie, dass Ihre Gegner sich auffrischen können.

Map-Control

Diese Technik ist der Schlüssel zum Erfolg. Prägen Sie sich die Respawn-Zeiten der Gegenstände ein. Jetzt können Sie durch die Levels flitzen und die Gegenstände kurz nach ihrem Erscheinen einsacken. Versuchen Sie, eine möglichst optimale Level-Route zu finden. In manchen Levels reicht es, einen wichtigen Raum zu sichern, während andere Maps einen umfassenden Laufweg erfordern. Bei geschickter ausgewählten Routen suchen Ihre Gegner verzweifelt Power-ups, während Sie stärker und stärker werden. Als Beispiel haben wir den großen Raum der – von der Demo-Version her bestens bekannten – Map „Asbestos“ gewählt. Dieser Raum kann spielentscheidend sein. Links unten in der Ecke erscheint (bei der Vollversion) in regelmäßigen Abständen die verheerendste Waffe des Spiels: der Redeemer. Das große Fass Gesundheit hat



einen Doppelnutzen. Zum einen zieht es verletzte Gegner an, die mit ein paar Treffern erledigt werden können. Zum anderen bietet es Ihnen die Möglichkeit, Ihren Gesundheitszustand im Minutentakt auf Vordermann zu bringen. Auf dem kleinen Balkon links oben können Sie Ihre Rüstung mit einem Satz Schilder auffrischen. Der Adrenalinvorrat des Raumes ist zwar beschränkt, reicht jedoch bei längerer Kontrolle des Karten-Abschnitts völlig aus, um die Adrenalin-Moves zu ermöglichen. Des Weiteren lassen sich die drei Eingänge problemlos aus der Entfernung überwachen. Obwohl es mit der Link Gun nur eine Handfeuerwaffe in diesem Raum gibt, sollten die Mitbringer Ihrer gefallenen Feinde ein reichhaltiges Waffenarsenal garantieren. Neben dem Redeemer (bei ausgeschalteten Superwaffen erscheint der Raketenwerfer) finden Sie zusätzliche Munition (Raketen, Flak-Geschosse und Shock-Kerne).

Gedopte leben länger!

Versuchen Sie Ihre Gesundheit stets bei 199 und Ihre Rüstung auf 150 zu halten. An den insgesamt 349 Lebensenergie-Punkten beißen sich normal gewappnete Kontrahenten die Zähne aus. Nachdem Sie die Schwächlinge gefragt haben, machen Sie sich sofort ans Werk, Ihren Zustand wieder aufzupolieren.

Adrenalin



Quer durch die Arenen sind rot-orangefarbene Pillen verteilt (Spawnzeit: ca. 28 Sekunden). Jede dieser Kapseln gibt Ihnen drei Adrenalin-Punkte. Wenn Sie 100 dieser Punkte gesammelt haben, können Sie Adrenalin-Specials ausführen. Drücken Sie eine der folgenden Kombinationen während des Spiels. Wichtig: Die Tasten müssen schnell hintereinander betätigt werden! Ihre Adrenalin-Punkte häufen sich ungeachtet von zwischenzeitlichen Ableben weiter an. Wenn Sie bei 100 Adrenalin keine Spezialbewegung ausführen, erhöht sich Ihr Konto nicht weiter – Pillen werden aber dennoch aufgenommen. Neben den Kapseln geben Abschüsse einen Adrenalin-Kick. Ein normaler Treffer gibt fünf Punkte. Ein vom Kommentator besonders gelobter Frag (siehe Tabelle) schlägt mit 15 Punkten zu Buche. Ausnahme: Für einen Kopftreffer gibt es nur die üblichen fünf.

Move it, Baby!

Nicht immer ist es ratsam, sofort bei 100 Adrenalin einen Move zu machen. Ob und wann ein Adrenalin-Kick Sinn macht, hängt haupt-

sächlich von dem Spielmodus ab. In einem heißen Jeder-gegen-Jeden-Deathmatch haben Sie eh nicht viel Zeit – da führt man Berserk oder Booster meist sofort aus. In Team-Spielen wie CTF und Bombing Run kann Tempo über Sieg oder Niederlage entscheiden. Wenn Sie während der Wirkungsphase eines Moves weiter Pillen aufnehmen oder Punkte für Frags erhalten, verlängert sich die Wirkungs-dauer entsprechend.

Pille	3
Frag	5
Extra-Frag	15

Frags	Kommentar (dt.)	Kommentar (engl.)
1	Erstes Blut	First Blood
5	Killorgie	Killing Spree
10	Randale!	Rampage!
15	Dominanz	Dominating!
20	Unaufhaltbar!	Unstoppable!
25	Göttlich	Godlike!
30	Völlig Krank!	Wicked Sick

Berserk:

Wirkung: Waffenschaden +20%, erhöhte Laufgeschwindigkeit

Dauer: ~27 Sek.

Berserk ist ein offensiver Move – Sie richten mehr Schaden an und haben einen Vorteil durch Ihre höhere Geschwindigkeit. Die Kombo ist immer dann nützlich, wenn Sie über gute Bewaffnung, viel Lebensenergie und Schilde verfügen. Wenn es Ihnen nicht so gut geht, greifen Sie lieber zum Booster.



Unsichtbar:

Wirkung: Spielfigur wird fast unsichtbar

Dauer: ~27 Sek.

Dieser Move ist eher in die Kategorie „Nett, aber unnütz“ einzuordnen. Sie werden zwar fast unsichtbar. Aber Ihre Widersacher erken-

nen immer noch Ihre Umrisse und Ihren Namen. Jetzt mag man denken, dass man prima unsichtbar den Ball oder eine Flagge tragen kann. Weit gefehlt! Jeder sieht die Flagge und als Ballträger leuchten Sie trotzdem. Hin und wieder ist es möglich, sich unsichtbar in die feindliche Basis zu schleichen – andere Moves bringen aber trotzdem mehr.



Booster:

Wirkung: Sie bekommen Lebens- und Rüstungspunkte

Dauer: ~27 Sek.

Während der gesamten Wirkungs-dauer erhöht sich Ihre Lebensenergie in Fünferschritten. Sobald diese auf 199 steht, bekommen Sie Rüstungspunkte gutgeschrieben. Dieser Move ist sehr hilfreich und kann selbst dann angewandt werden, wenn Sie kaum verletzt sind. Im Gegensatz zu allen anderen Moves profitieren Sie vom Booster selbst dann noch, wenn die Wirkung aufhört.



Tempo:

Wirkung: Ihre Spielfigur wird sehr schnell

Dauer: ~18 Sek.

Speedy Gonzales lässt grüßen! Mit diesem Tempo-Kick flitzen Sie in irrer Geschwindigkeit über die Map. Besonders empfehlenswert ist der Turbo bei CTF und Bombing Run.



Special

BERSERK
UNSICHTBAR
BOOSTER
TEMPO

Tasten-Kombination

vor, vor, zurück, zurück
links, links, rechts, rechts
zurück, zurück, zurück, zurück
vor, vor, vor, vor

Tastatur und Maus

Geschwindigkeit ist lebenswichtig. Wer auf der Suche nach der richtigen Taste mit schweißnassen Fingern ungestüm auf der Tastatur rumhackt, gewinnt in UT 2003 keinen Blumentopf.

Jeder so, wie er's mag

Es gibt keine „beste“ Steuerungseinstellung. Viele Spieler schwören auf die WASD-Steuerung, andere kommen nur mit den Cursor-Tasten klar. Wenn Sie mögen, können Sie auch mit der Disney-Tanzmatte spielen – Hauptsache, Sie haben alles unter Kontrolle.

Verwirrender Fehler

In der hierzulande erhältlichen UT 2003-Version hat sich ein kleiner Bug eingeschlichen. Im Tastatur-Konfigurationsmenü finden Sie einen Eintrag namens „Anpirschen“. Fragen Sie jetzt bitte nicht, wie man vom englischen „Strafe Modifier“ auf „Anpirschen“ kommt. Die Taste steuert den Seitschritt per Maus.

Überflüssiges streichen

Entfernen Sie überflüssige Kommandos aus der Steuerung, indem Sie den Rahmen auf das entsprechende Feld ziehen und den Befehl mit der Rück-Taste (Backspace) löschen. Auch die alternativen Belegungen können Sie gestrost löschen, es sei denn, Sie benutzen für die gleiche Aktion tatsächlich zwei Tasten. Sobald Sie den Ballast losgeworden sind, stehen Ihnen die freien Tasten für andere Dinge zur Verfügung.

Wichtige Waffen

Oft ist es nötig, schnell vom Raketenwerfer zur Flak Cannon und dann zum Redeemer zu schalten. Belegen Sie Tasten, die Sie schnell und unkompliziert erreichen können, mit Ihren Lieblingswaffen. Es ist nicht nur tödlich, sondern auch durchaus blamabel, wenn man mit der Lightning Gun vor dem Feind steht und wie wild am Mausrad dreht, um endlich eine vernünftige Nahkampfwaffe zu finden. Ihre einzige Hoffnung in einem solchen Fall ist, dass Ihr Gegenüber vor lauter Lachen das Abdrücken vergisst.



Diese Einstellung vermeidet, dass im hitzigen Nahkampf auf einmal der Redeemer losgeht oder man mit der Lightning Gun dasteht. Beide Waffen sind ganz unten in der Liste.

Tipp-Telegramm

+++ Fügen Sie Ihren Gegnern zusätzlichen Schaden zu, indem Sie ihnen auf die Birne springen. Das verwirrt und kostet Lebensenergie. +++ Für einen erfolgreichen Krieger ist es wichtig zu wissen, wann man geht. Vermeiden Sie Auseinandersetzungen mit besser bewaffneten Kontrahenten. Ziehen Sie sich lieber zurück und rüsten Sie Ihren Krieger aus. Danach kann's rundgehen. +++ Halten Sie sich in der Nähe von wichtigen Spawn-Punkten auf. Sie können sicher sein, dass Ihnen der eine oder andere Feind direkt ins Fadenkreuz läuft. Außerdem können Sie auf diese Art und Weise sichergehen, dass Ihnen niemand das begehrte Power-up vor der Nase wegschnappt. +++ Sollten Sie bei CTF- oder Bombing Run-Maps die Übersicht verlieren, hilft ein Druck auf die N- beziehungsweise M-Taste. Die erscheinenden Sphären (farbige Lichtkugeln) zeigen Ihnen den Weg zu den Basen. +++

Waffen-Prioritäten

Ein schönes Feature ist die Waffenliste. Hier stellen Sie Ihre ganz persönliche Reihenfolge der Waffen ein. So bestimmen Sie auch, ob eine aufgenommene Waffe nun besser oder schlechter als die aktuelle ist.

Mausgeschwindigkeit

Die Mausgeschwindigkeit ist von essenzieller Bedeutung. Ist sie zu langsam, können Sie zwar prima zielen, doch Sie drehen sich in Zeitlupe. Eine zu schnelle Maus sorgt dafür, dass Sie ständig irgendwo herunterfallen oder gegen Wände laufen. Sie müssen in sorgfältiger Abstimmungsarbeit Ihre persönliche optimale Geschwindigkeit finden. Die Standardeinstellung von drei ist auf jeden Fall zu langsam.



Bombing Run - der neue Spielmodus

Deathmatch, CTF und InstaGib sind bekannt. Double-Domination ist für alte Hasen auch nur eine Modifikation von Domination. Richtig neu und ultraspaßig ist Bombing Run – American Football mit Waffen!

Spielweise

Bombing Run erfordert mehr Teamplay als alle anderen Spielmodi. Während man bei CTF durchaus noch mit Einzelleistungen glänzen kann, ist dies beim Bombing Run so gut wie unmöglich. Tolle Angreifer stehen doof da, wenn ihnen die Pille von einem Tempo-Sünder im Adrenalin-Rausch weggeschnappt wird und der Gegner einen Touchdown schafft – nur weil wieder keiner den Torwart spielen wollte.

Ballindikator

Sie sehen stets, wo der Ball gerade ist. Anders als bei CTF zeigt der Ballindikator nicht nur auf die Basis – er zeigt immer auf den Ball. Anhand der Farbe erkennen Sie, welches Team in Ballbesitz ist. Haben Sie selbst grad das Leder in der Hand, führt der Indikator Sie zum gegnerischen Tor.

Offensive

Das wohl größte Handicap des Ballträgers ist, dass er sich seiner Haut nicht erwehren kann. Daher muss er stets von feuerkräftigen Kollegen eskortiert werden. Eine andere gute Möglichkeit ist, alle Gegner in Gefechte zu verwickeln, um dem Ballträger die Flucht nach vorne zu ermöglichen.

Passspiel

Oft genug kommt es vor, dass der Ballträger partout ein Tor machen will und den Ball – im wahrsten Sinne des Wortes – ums Verrecken nicht abgibt. Dabei erhöhen sich die Chancen auf ein Tor oder gar einen Touchdown durch schnelles Passspiel enorm. Als Ballträger sollten Sie stets einen Ihrer Bewacher per Sekundärfunktion markieren, um jederzeit schnell und präzise passen zu können.

Fallen stellen

Im Ballbesitz ist es sinnvoll, den Gegner in eine Falle zu locken. Anstatt direkt zum feindlichen Tor zu laufen, rennen Sie mit der Kugel Richtung eigene Basis. Sie können sich sicher sein, dass der größte Teil der gegnerischen Mannschaft Ihnen blindlings hinterherläuft. Dort werden die Verfolger dann von Ihren Teamkollegen mit einem freundlichen Kugelhagel empfangen. Jetzt kann Ihr Team in der Gruppe einen Konter starten.

Defensive

Natürlich müssen Sie den Ballträger zur Strecke bringen. Das hat aber Zeit – konzentrieren Sie sich zunächst auf die Bodyguards. Der Träger kann Ihnen eh nichts anhaben. Wenn die Eskortten ausgeschaltet sind, braten Sie dem Leuchteks eins über, schnappen sich die Pille und kontern.



Mit weiten Pässen kommen Sie sehr schnell voran und verwirren zusätzlich Ihre Gegner.

Tick! Du bist's!

Sie tragen die Pille, Ihnen hängt ein Verfolger am Hintern und es wird brenzlich? Na, dann schmeißen Sie ihm einfach den Ball entgegen. Da steht er nun und kann nichts machen. Ein, zwei Raketen druff, Ball schnappen und weiter im Text. So spielt man den Gegner aus.

Fieldgoal oder Touchdown

Am Tor fällt die Entscheidung – drei oder doch gleich sieben Punkte? Ein Sprung durchs Tor zählt als Touchdown und gibt satte sieben Zähler. Bei vielen Maps muss der erfolgreiche Spieler diesen Triumph jedoch mit dem Leben bezahlen. Ein Field-Goal – also der Schuss durchs Tor – bringt zwar nur drei Punkte, ist aber besser als ein vergebiger Touchdown-Versuch.

Einführung in die Bewegungstherapie

Flink wie ein Rehlein

Bleiben Sie stets in Bewegung. Geübte Spieler und intelligente Bots nehmen still stehende Kämpfer sofort aufs Korn und erhöhen ihr Punktekonto. Auch wenn Sie zu Beginn Ihrer Karriere Probleme haben, aus dem Lauf heraus zu schießen, dürfen Sie sich nicht angewöhnen, stehen zu bleiben, um den Gegner anzuvisieren. Wenn Ihnen ein Widersacher am Allerwertesten hängt, wenden Sie ihm nach Möglichkeit nicht den Rücken zu. Versuchen Sie, rückwärts laufend das Feuer zu erwidern. Sollten Sie gezwungen sein, in die Richtung zu sehen, in die Sie flüchten, laufen Sie im Zickzack und verwirren Sie den Verfolger mit Sprüngen.

Kaum zu treffen

Mit geschicktem Dodging (Ausweichen) können Sie sogar „gefächerten“ Raketen entfliehen. Achten Sie immer darauf, dass Sie nur dann von der Dodge-Funktion (Bewegungstaste zweimal schnell hintereinander drücken) Gebrauch machen, wenn Sie genügend Platz haben. Oft enden überhastete Dodge-Manöver in einem tödlichen Sturz. Versuchen Sie generell, bei Ihren Bewegungsabläufen kein System erkennen zu lassen. Wenn Sie wie ein Karnickel ständig Haken schlagen und wie wild umherhüpfen, können Ihre Widersacher Sie nur sehr schwer niederstrecken.

Trick-Jumps

Mit freundlicher Unterstützung von inunreal.de haben wir für Sie die diversen Sprungtechniken zusammengetragen. Viel Spaß beim Durch-die-Gegend-hopsen!

Die Sprungtechniken:

Jump:

Dies ist ein ganz normaler Sprung ohne irgendwelche Extras. Oft wird er direkt nach einem Dodge ausgeführt, um noch ein bisschen weiter und höher zu kommen.

Lift Jump:

Wenn Sie einen nicht durchgehenden grünen Strich sehen, dann handelt es sich dabei um einen so genannten Lift Jump: Die vielen Fahrstühle in UT 2003 können Sie für Ihre Sprünge benutzen und die Geschwindigkeit des Fahrstuhles ausnutzen. Das heißt im Klartext, dass Sie sich in einen kleinen oder großen Lift begeben und – während dieser hochfährt – gleichzeitig springen. Dadurch akkumuliert sich die Geschwindigkeit des Fahrstuhles und die Ihres Sprunges: Ihr Kämpfer macht einen riesigen Satz.

Double Jump:

Direkt an einen normalen Jump können Sie einen Double Jump (Doppel-Sprung) anschließen. Der Double Jump ist ein sehr einfacher Sprung. Vollführen Sie einen Sprung und drücken Sie auf dem Scheitelpunkt des Hoppers erneut die Sprungtaste. Dadurch machen Sie praktisch einen Sprung im Sprung und überwinden größere Distanzen.

Dodge Jump:

Das Dodgen kennen Sie vielleicht schon von anderen Spielen. Um zu dodgen, müssen Sie zweimal hintereinander eine Richtungstaste drücken. Dadurch machen Sie einen weiten Satz zur Seite. Gleichzeitig mit dem Dodgen sollten Sie einen Sprung machen, um eine größere Entfernung zu überwinden. Durch das Dodgen können Sie Geschossen ausweichen oder sich schnell durch die Karte bewegen. Wegen der hohen Geschwindigkeit eines Dodges können Sie Anhöhen geradezu überfliegen.

Wall Jump:

Dieser Sprung erfordert einige Übung. Sie springen gegen eine Wand und machen sofort

einen Dodge von der Wand weg. Dadurch stoßen Sie sich von der Wand ab und machen einen beachtlichen Hüpfer. Mit dieser Sprungtechnik können Sie hervorragend lästige Verfolger abhängen.

Shield Gun Jump:

Mit der Shield Gun können Sie mit etwas Übung eine besondere Sprungtechnik ausführen, die Sie allerdings ein paar Lebenspunkte kostet. Laden Sie hierzu primären Schussmodus etwas auf und zielen Sie auf den Boden, direkt unter Ihnen. Lassen Sie nun die Schusstaste los, während Sie gleichzeitig die Sprungtaste drücken. Ihr Schützling macht einen beachtlichen Sprung, den Sie mit anderen Sprungtechniken kombinieren können.

Bio Rifle Jump:

Bei dem Bio Rifle Jump benutzen Sie die Explosion der auf den Boden liegenden oder an der Wand hängenden grünen Schleimblasen. Durch die Explosion erhalten Sie einen Stoß, der mit einem Shield Gun Jump verknüpft werden kann. FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER

Trick-Jumps

powered by

INUNREAL.DE

mit freundlicher Unterstützung von
Damian "PolishFool" Sokol

Deathmatch



Antalus



Antalus



Asbestos



Asbestos



Compressed



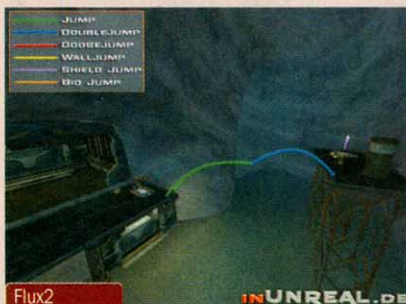
Compressed



Curse3



Curse3



Flux2



Flux2

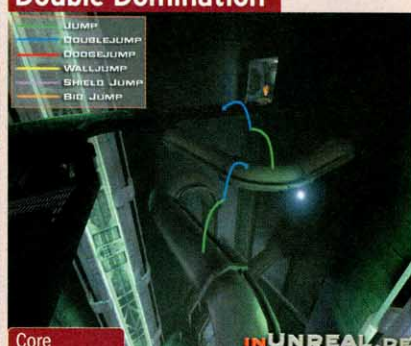


Inferno

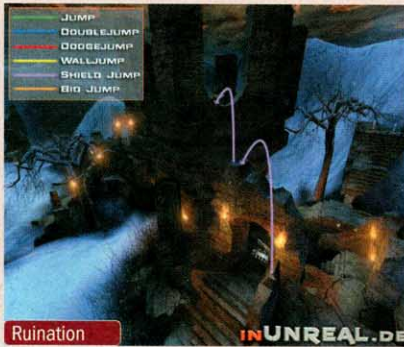
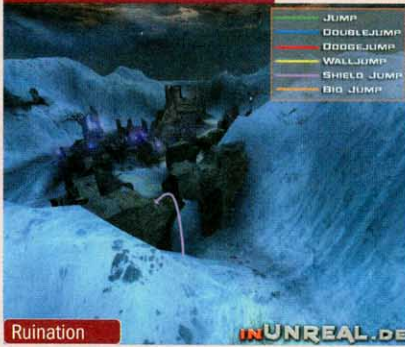
Deathmatch



Double Domination



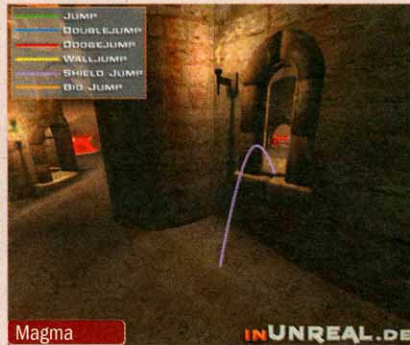
Double Domination



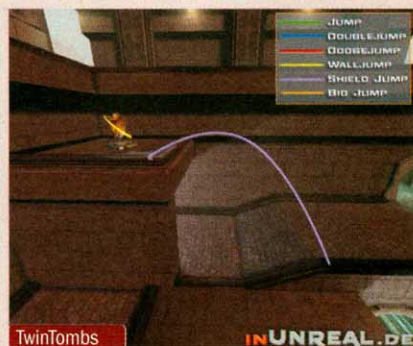
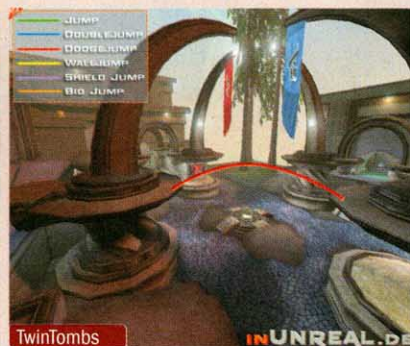
Capture the Flag



Capture the Flag



Bombing Run



PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert

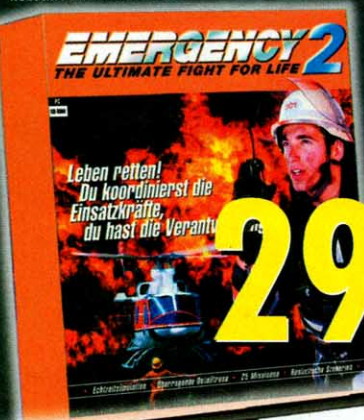


As
Real
as it
Gets!

Emergency 2

(USK 12)

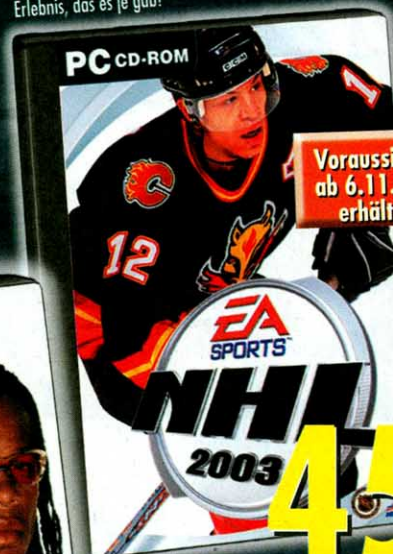
Rette Leben! Als Einsatzleiter steuerst Du in Emergency 2 bei den unterschiedlichsten brisanten Notfällen die Einsatzkräfte und Fahrzeuge von Feuerwehr, Notarzt, Rettungshubschrauber und Polizei!



29.€

NHL 2003 (o.A.)

NHL 2003 bietet das kompletteste, benutzerfreundlichste, unterhaltsamste und authentischste Eishockey-Erlebnis, das es je gab!



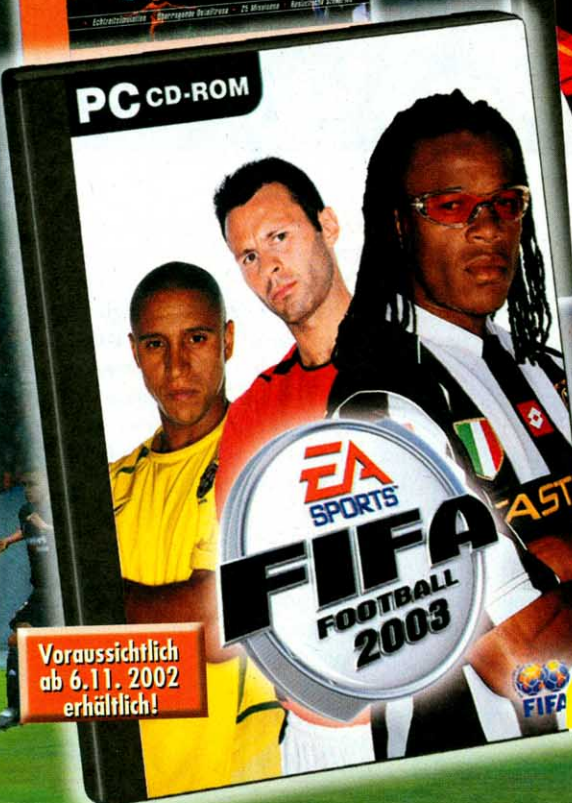
Voraussichtlich
ab 6.11. 2002
erhältlich!

45.€

FIFA Football 2003

(o.A.)

Absolute Ballkontrolle, absolute Authentizität, Club Championship-Modus, unvergleichliche Art der Präsentation. Das ist FIFA Football 2003!



Voraussichtlich
ab 6.11. 2002
erhältlich!

45.€

Flugsimulator 98

(USK o.A.)

Die Flugsimulation der Spitzenklasse für Piloten und begeisterte Luftfahrtanhänger!



Microsoft®
Flight Simulator 98

Ein realistisches Flugabenteuer

Die Sims AddOn

Tierisch gut drauf (o.A.)

Deine Sims bekommen Verstärkung! Tiere und alles um sie herum im Mittelpunkt: von der Tierhandlung bis zum Schädlingsbefall im Garten. Erweitere Deine sozialen Interaktionen um eine neue Dimension ... Du wirst staunen, worüber man mit tierlieben Nachbarn alles reden kann!



24.€

Wichtiger Hinweis:

Sollte Ihr örtlicher expertHändler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen.
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



Die große FIFA-Steuerkontrolle

Jedes Jahr ein neues FIFA - aber immer noch die gleiche alte Hardware? Wir zeigen Ihnen, was Sie verpassen, wenn Sie FIFA 2003 mit einem Gamepad von 1998 spielen!

Das Gamepad stellt die Verbindung zwischen Mensch und Computer her – im optimalen Fall ist diese einfach zu handhaben und bietet außerdem viele Funktionen. Wir haben den neuesten Teil der FIFA-Serie zum Anlass genommen, gleich fünf kabellose und vier verkabelte Gamepads zum Freundschaftsspiel auf den Rasen zu schicken.

Als Mannschaftskapitän und Testsieger betritt zunächst das Wingman Cordless Gamepad von Logitech das Stadion. Das Funk-Gamepad hat großen Energiehunger und verschlingt mit einer Ladung vier AA-Batterien. Zum Glück wird der erste Satz gleich mitgeliefert. Seine zwei analogen Mini-Joysticks und das digitale Steuerkreuz sind recht präzise und lassen in FIFA 2003 flotte Manöver problemlos zu. Eine große Hilfe bei der Konfiguration für verschiedene Spiele ist die beigelegte Wingman-Software, von der eine aktuellere Version (4.0) bereits auf www.logitech.com zum

Download angeboten wird. Beim Duell hat uns allerdings überrascht, dass beide Controller ausschließlich mit einer einzigen Einstellung gesteuert werden können. Wenn Sie beispielsweise die Konfiguration der Knöpfe ändern, übernimmt die Software diese gleich für beide Gamepads. Bleibt lediglich ein Trick: Benutzen Sie die beigelegte Treiber-Software (Logitech, Thrustmaster, Saitek), um die Steuerungstasten auf die Gamepad-Knöpfe zu programmieren. Das ist zwar umständlich, funktioniert in der Praxis aber ganz gut.

Ebenfalls aus der Funk-Ecke kommt das Xtension RF Gamepad.

Es wird mit USB-Empfangsstation und ohne separate Software geliefert. Damit sind umständliche Tastatur-Makros zwar nicht möglich, diese werden in FIFA 2003 allerdings auch nicht benötigt. Wesentlich tragischer ist aber die Tatsache, dass das Einstiegsgerät über keinen zweiten Mini-Joystick verfügt. Damit fallen die Abschirm-Funktionen (siehe Extrakasten „Die FIFA-Steuerberatung“) leider flach.

Das Firestorm Wireless Gamepad von Thrustmaster ist der dritte Fußball-Funker, den wir unter die Lupe genommen haben. Es ist sehr gut verarbeitet, robust und besonders für kleinere Spielerhände

ein guter Partner auf dem Grün. Mit der Thrustmapper-Software können Sie die Tasten und Achsen sogar selbst programmieren und außerdem eigene Spielprofile entwerfen. Das Gerät muss nicht kalibriert werden und die Belegung der Tasten ist einfach.

Bevor die kabellose Bundesliga ohne eigenen Spieler an den Start geht, schickt Trust den Sight Fighter Wireless auf den Rasen. Dort zeigt sich der silberne Spieler aufgrund seiner guten Ausstattung zwar gerüstet, aber im Zweikampf muss er passen. Trotz seiner zwölf Tasten, einer Shift-Taste zur Doppelbelegung und eines Scroll-Rades hat er nur ein digitales Steuerkreuz. Davon abgesehen ist die Anordnung der Feuerknöpfe nicht optimal. Die drei Tasten oberhalb des digitalen Steuerkreuzes und die daneben liegende Shift-Taste können Sie nur erreichen, wenn Sie den Finger vom Steuerkreuz nehmen. Dafür können Sie es wahlweise am Gameport Ihrer Soundkarte oder per USB anschließen. Die dazugehörige Konfigurationssoftware für Makros ist zwar optisch wenig ansprechend, dafür funktional.

Das letzte kabellose Gamepad in unserem Special kommt aus dem Hause Saitek. Das P3000 ist ein wahrer Ausstattungsmeister, denn es bietet neben zwei analogen Mini-Joysticks gleich acht Feuertasten, die Sie dank der beigelegten Software und der Shift-Taste sogar doppelt belegen können. Der Clou ist allerdings die Empfangsstation, die gleichzeitig als Akku-Ladegerät dient. Praktischerweise hat Saitek auch gleich zwei der wiederaufladbaren Batterien beigelegt, so dass das P3000 theoretisch nie ohne Strom dasteht. Trotz Akku ist der schwarze Blickfang sehr leicht und liegt gut in der Hand. Bei der Verarbeitung der Knöpfe hätte man sich allerdings mehr Mühe geben können, denn vor allem die beiden Front-Tasten für die Zeigefinger klappern sehr. Ansonsten macht das P3000 einen soliden und guten Gesamteindruck.

Nach den Funk-Gamepads stellen wir Ihnen nun die Einwechselspieler mit Kabelsteuerung vor. Lange Zeit war das Microsoft Gamepad das Standard-Eingabegerät bei Sportspielen – und im letzten Jahr hat man dem alten Gameport-Spieler sogar einen modernen USB-Anschluss spendiert. Das ergonomisch geformte

Die FIFA- Steuerberatung

Wir verraten Ihnen, warum Sie Ihr altes Gamepad besser gegen ein neues eintauschen sollten. Mit einer komplett digitalen Spielehilfe haben Sie nämlich viele Nachteile.

Moderne Rasen-Athleten spielen mit geschickten Dribblings und Abwehr-Manövern und überraschen so ihre Gegner. Wenn Sie diese Funktionen in FIFA 2003 auch einsetzen wollen, muss Ihr Gamepad über analoge Mini-Joysticks verfügen. Aber wo liegt der Unterschied zum regulären digitalen Steuerkreuz? Jedes digitale Steuerkreuz kann Richtungswechsel nur in 45°-Schritten messen. Damit sind präzise Lenkmanöver also passé. Analoge Mini-Joysticks erfassen nicht nur die Richtung, sondern auch noch die Bewegungsstärke. Damit haben Sie die komplette Bewegungskontrolle über Ihre Spieler in FIFA 2003. Ohne diese Joysticks fällt aber nicht nur die präzise Steuerung flach, Sie müssen auch noch auf die Special-Moves (zum Beispiel Dribbling) und im Ballbesitz auf die Abwehrfunktionen verzichten.



Ohne analogen Mini-Joystick (2) wird die Steuerung von FIFA 2003 sehr schwierig, vor allem in hektischen Spielsituationen. Digitale Steuerkreuze (1) sind nicht mehr empfehlenswert.

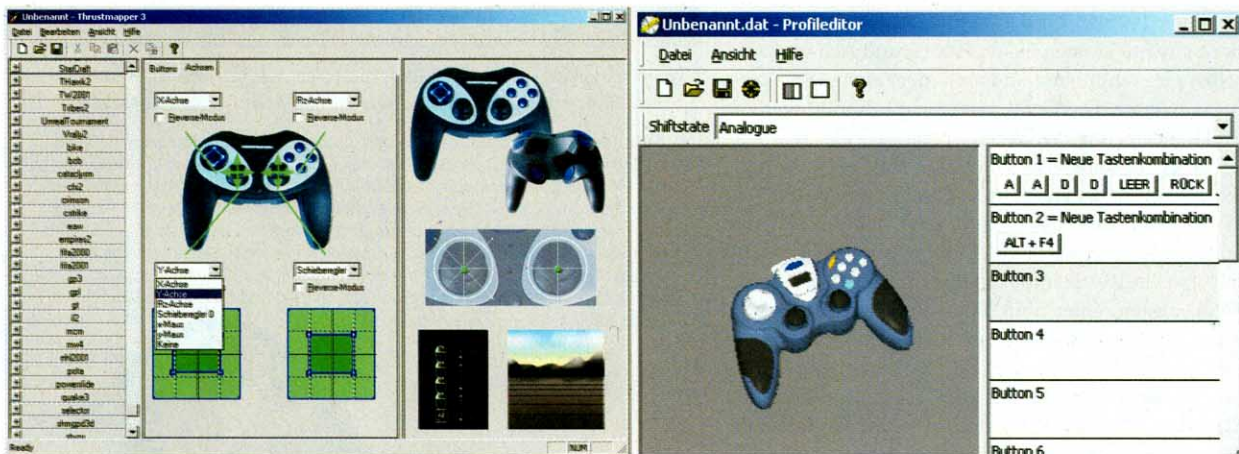
Pad ist gut verarbeitet und verfügt über zehn Knöpfe, die auch für kleine Spielerhände sehr leicht zu erreichen sind. Interessant sind auch die zwei mittleren Tasten auf der Oberseite, denn mit ihnen können Sie bequem in Spielmenüs vor- und zurücknavigieren, ohne zur Maus greifen zu müssen. Die Steuerung mit dem digitalen D-Pad ist

leichtgängig und die Plug-and-Play-Installation dank des USB-Anschlusses kinderleicht.

Saiteks Gamepad für das preisliche Mittelfeld heißt P880 Dual Analog Pad und verfügt über alle Features, die ein PC-Kicker braucht: zehn Funktionstasten plus Shift-Taste zur Doppelbelegung, zwei analoge Mini-Joysticks und

Die aktuelle Gamepad-Garde im PC-Games-Testlabor

Name:	Wingman Cordless Gamepad	Firestorm Wireless Gamepad	P3000 Wireless Gamepad	P880 Dual Analog Pad	RF Gamepad
					
Hersteller / Preis	Logitech/ca. € 55,-	Thrustmaster/ca. € 42,-	Saitek/ca. € 70,-	Saitek/ca. € 30,-	Xtension/ca. € 30,-
Anzahl Tasten	13 Tasten	12 Tasten	8 + Shift-Funktion	10 + Shift-Funktion	12 Tasten
Achsen	6 + Schubregler (digital und analog)	6 (digital und analog)	6 (digital und analog)	4 (digital und analog)	2 (digital und analog)
Anschluss	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos	USB; Gamepad kabellos	USB	USB; Gamepad kabellos
Wird mitgeliefert	Software auf CD, 4x AA-Batterie	Software auf CD, 2x AAA-Batterie	Software, Ladestation, 2 Akkus	Software auf CD	Nichts
Genauigkeit	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Ergonomie	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
FIFA-2003 Dualbetrieb	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich
Wertung	1,7	1,8	2,2	2,3	2,3
Kommentar:	Sehr gutes kabelloses Gamepad mit hohem Stromverbrauch	Gummiertes Funk-Gamepad mit guter Software	Funk-Gamepad mit sehr guter Ausstattung	Gutes Gamepad mit guter Ausstattung	Etwas klobiges Funk-Gamepad der Mittelklasse



KONTROLLWAHN Mit der Thrustmapper-Software der Thrustmaster-Gamepads können Sie sogar einstellen, ab welcher Neigung die Mini-Joysticks reagieren.

TREIBERSACHE Mit der Programmiersoftware des P3000 Wireless Gamepad von Saitek programmieren Sie komplette Befehlsreihen auf eine beliebige Taste.

Steuerscheibe. Der Mini-Joystick lässt sich sogar per Umschalttaste zum digitalen Steuerscheibe umfunktionieren. Die beiden analogen Mini-Sticks könnten etwas höher liegen, damit man die Daumen nicht so weit strecken muss. Außerdem sollten zwei der zehn Tasten statt auf der Oberseite noch unterhalb des Controllers auf Höhe der Mittelfinger untergebracht sein. Trotz kleiner Defizite ist das Pad präzise und der Druckpunkt der Tasten ausgewogen. Mit dem P880 haben Sie auf jeden Fall einen guten Spieler im Team.

Das Firestorm Dual Power 3 trägt das gleiche schwarze Trikot wie der kabellose Teamkamerad Firestorm Wireless und unterscheidet sich von diesem in Spielgefühl und der erstklassigen Verarbeitung nicht im Geringsten. Wenn Sie die starre Konfigurationsmöglichkeit bei Mehrspielerduellen in FIFA stört, können Sie die Thrustmapper-Software – wie oben beschrieben – dazu einsetzen, die Tastatur-Befehle auf die Gamepad-Tasten zu programmieren.

Frisch aus der A-Jugend kommt das Hornet Force Pad von Speedlink. Wo alle anderen Kontrahenten stets zwei Meter Kabellänge aufweisen, hat das Einsteiger-Pad nur eineinhalb Meter zu bieten. Dazu gibt es ein digitales Steuerscheibe und acht Feuertasten – für

rund 10 Euro ist das ein fairer Preis. Als Trainingsgerät für Fußball-Junioren ist das Hornet Force Pad gerade gut genug, für Top-Spieler nicht einmal ausreichend, da zwei Mini-Joysticks fehlen.

Das Fazit: Funk-Gamepads mit analogen Mini-Joysticks sind ihr Geld durch die Bank wert. Die Funkreichweite ist für den Schreibtischbetrieb mehr als ausreichend. Wer FIFA 2003 noch mit einem digitalen Gamepad spielt, hat gegen starke Gegner mit einem oder zwei analogen Mini-Joysticks keine Chance. Andere Spieler vor dem Ball abschirmen oder Special-Moves einsetzen – diese Möglichkeiten haben Sie nur, wenn Ihr Gamepad diese Mini-Joysticks besitzt. Wer zum Beispiel noch das alte Microsoft-Gamepad einsetzt, guckt hier im Wettkampf also auf jeden Fall in die Röhre.

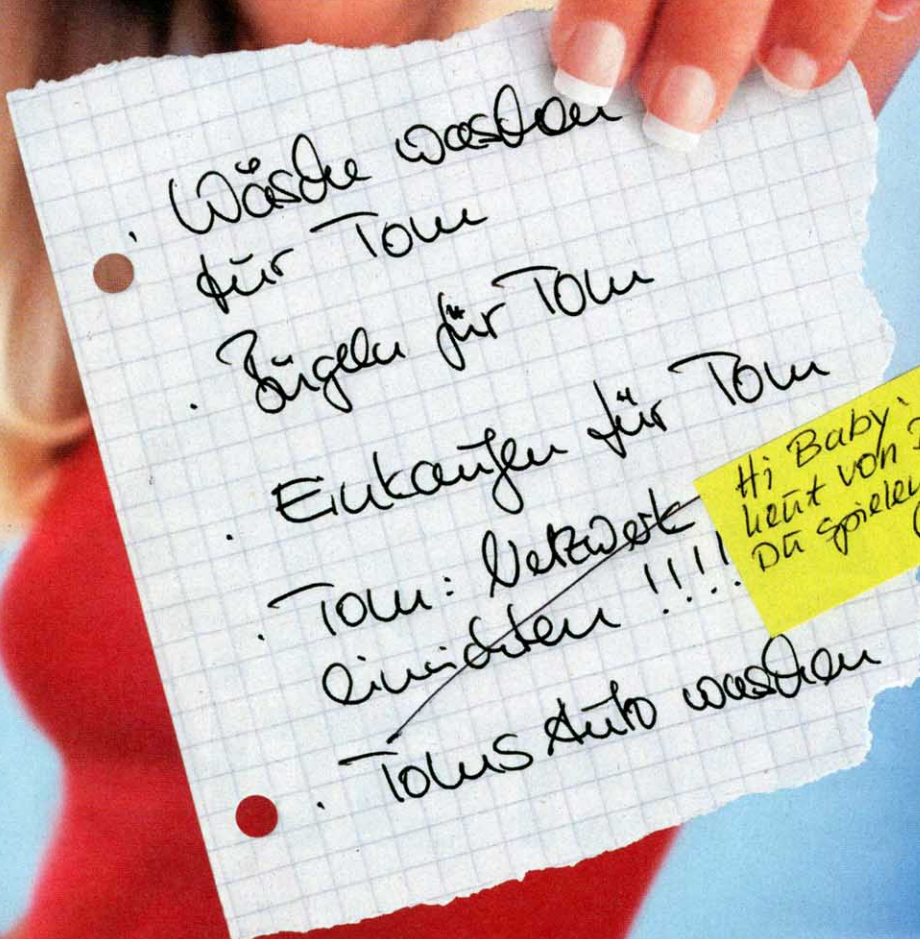
BERND HOLTSMANN



Die aktuelle Gamepad-Garde im PC-Games-Testlabor

Name:	Firestorm Dual Power 3	Sidewinder Gamepad USB	Sight Fighter Wireless	Hornet Force Pad
				
Hersteller / Preis	Thrustmaster / ca. € 40,-	Microsoft / ca. € 30,-	Trust / ca. € 40,-	Interact / ca. € 10,-
Anzahl Tasten	12	10	12 + Shift-Funktion	10
Achsen	6 (digital und analog)	2 (digital) +	2 (digital) + Schubregler	2 (digital)
Anschluss	USB	USB	USB, Gameport; Gamepad kabellos	USB
Wird mitgeliefert	Software auf CD	Software auf CD	Software auf CD	Treiber-Diskette
Genauigkeit	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Ergonomie	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
FIFA-2003 Dualbetrieb	Möglich durch Software	Möglich durch Software	Möglich	Möglich
Wertung	2,4	2,5	2,5	3,2
Kommentar:	Gutes Kabel-Gamepad mit Force-Feedback	Alte Garde der Gamepads, trotzdem technisch überholt	Recht träges Funk-Gamepad, leider ohne Mini-Joystick	Schlechter Tastatur-Ersatz für FIFA-Spieler

Seid Netz miteinander!



€119,90
unverb. Preisempfehlung



devolo macht Netzwerke einfach ;-)

Was Sie wissen sollten:

MicroLink™-Produkte zählen zu den meistverkauften Kommunikationsgeräten in Europa. Höchstes Qualitätsniveau und beste Leistungswerte machen MicroLink™ zu den Top-Produkten im Markt. Die Marken- und Produktrechte an MicroLink™, der ehemaligen Kommunikationsmarke der ELSA AG, hat die devolo AG am 1. Mai 2002 von dem Insolvenzverwalter der ELSA AG übernommen.

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, vertriebsinfo@devolo.de, www.devolo.de

MicroLink™ LAN Switch Kit

- 8-Port-Switch plus 2 Netzwerkkarten plus Kabel für den Aufbau eines 10/100 Mbit Netzwerkes
- Mehrere PCs ganz einfach miteinander vernetzen
- Daten tauschen, Multiplayer-Spiele spielen, gemeinsam auf Drucker zugreifen usw.



Analoge Modems ADSL-Modems ADSL-PCI-Karten Router & Switches Netzwerkadapter

devolo-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel sowie bei Karstadt, Schauland, PC Spezialist, Elektronik Partner und RED ZAC.

devolo

devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen



Die nächste Generation

Sind Grafikkarten mit dem neuen Radeon 9700 Pro wirklich schneller als die Konkurrenz? Und wie schlägt sich der neue NV18-Chip von Nvidia?

Nachdem wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe einen Überblick über die nächsten sechs Monate im Grafikkartenland gegeben haben, präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe auch schon die erste Testpremiere der dort vorgestellten Produkte. Rechtzeitig traf eine der ersten Grafikkarten mit dem überarbeiteten MX-440-Grafikchip (Codename: NV18) in der Redaktion ein. Wir haben den Chip-Debütanten zusammen mit drei der neuen Radeon-9700-Pro-Grafikkarten, einer GeForce4-Ti und einer Radeon 9000 Pro verglichen.

Die drei weiteren Testkandidaten von Hercules, Sapphire und Connect 3D verwenden den Radeon-9700-Pro-Grafikchip. Der wird mit 325 MHz angesprochen, während die verbauten 128 MB DDR-Speicher mit 310 MHz DDR (620 MHz effektiv) arbeiten. Speicher mit einer Zugriffszeit von 2,8 Nanosekunden erlaubt theoretisch einen



DIRECTX 8 Aquanox 2 unterstützt wie Teil 1 auch DirectX-8-Grafikeffekte, die mit Pixel Shadern und Vertex Shadern berechnet werden.

ZWEISCHNEIDIG Die Neuauflage der GeForce4 MX-440 von MSI ist zwar sehr gut ausgestattet, aber für 3D-Actionfans aufgrund des DirectX-7-Grafikchips nicht zu empfehlen.



höheren Speichertakt von 367 MHz. Besonders leistungsfördernd ist der 256-Bit-Speicherbus des Chips. Er ist doppelt so breit wie der aktueller Platinen (Ausnahme: Matrox Parhelia-512) – der Nutzen schlägt sich in der maximal übertragbaren Speichermenge pro Sekunde und damit auch in der 3D-Leistung nieder. Ebenfalls aufgebohrt hat Ati die Anbindung der Grafikkarte an die Hauptplatine. Das neue Steckkarten-Interface basiert auf der AGP-Universal-3.0-Spezifikation und unterstützt selbst den neuesten AGP-Modus 8x.

Um die entstehende Hitze besser abzuleiten, wurde der Grafikchip selbst mit dem Kern nach oben auf die Platine gelötet. Nur eine kleine Metallplatte zwischen Chipkern und Lüfter verhindert die Beschädigung. Dass Ati die gleiche Verpackungstechnik wie Intel beim Pentium 4 verwendet, ist angesichts der hohen Taktfrequenzen nicht verwunderlich. Da der 9700 Pro unter Volllast viel Strom benötigt, befindet sich auf den Grafikkarten ein kleiner, vierpoliger Stromstecker. Ohne eine zusätzliche Verbindung zum Netzteil startet der PC nicht einmal. Aber keine Panik: Im Test lieferte selbst ein 235-Watt-Netzteil genug Strom für die Platine.

Wenn Sie mit Atis neuem 3D-Powerchip liebäugeln, sollten Sie allerdings wissen, dass er zwar für das kommende DirectX 9 gebaut wurde, entsprechende Spiele aber mindestens noch ein halbes Jahr auf sich warten lassen. PC-Spieler können von der DX-9-Platine zurzeit also hauptsächlich eine bessere Bildqualität (Kantenglättung, anisotroper Filter) erwarten. Für die Zukunft bringt der Chip allerdings die Kompatibilität zu den 2.0-Versionen der Pixel- und Vertex-Shader-Standards sowie Displacement Mapping mit. Mit Letzterem können Programmierer 2D-Texturen ohne großen Aufwand in die dritte Dimension verzerren.

Die Connect 3D Radeon 9700 Pro ist die erste Karte mit dem Ati-Allroundtalent. Die Platine ist mit 430 Euro Anschaffungspreis die günstigste 9700 Pro im Test. Wie fast alle Herstellerkarten wird auch diese von Ati selbst gefertigt und weiterverkauft. Außer der Treiber-CD und einigen Kabeln und Adaptern befindet sich nichts in ihrem Karton – bei dem niedrigen Preis kein Wunder. Fünf Jahre Garantiezeit sind allerdings unüblich und geben deshalb Pluspunkte.

Die 3D Prophet 9700 Pro von Hercules setzt auf ein eigenes Platinendesign und einen gleichermaßen auffälligen wie leistungsfähigen Kühlkörper aus Kupfer. Als Krönung befindet sich auf allen Speicherbausteinen noch ein kleiner Passivkühler – ein wahrer Blickfang ist auch der Kühler auf der Rückseite der Grafikplatine.

Dem Fehler auf der Spur

Im Test sind uns Abstürze und Grafikfehler bei den neuen Radeon-9700-Pro-Grafikkarten aufgefallen. Glücklicherweise lassen sich diese Probleme meist leicht beheben.

Spiel	Problembeschreibung	Lösung
Battlefield 1942 (Demo)	Menüs fehlen, Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Das Ding	Regelmäßige Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Dungeon Siege	Schlechte Performance	Ini-Patch installieren (Heft-CD)
Half-Life (dt.)	Sichtbare Polygonfragmente	Bisher keine Lösung
Mafia	Regelmäßige Abstürze	Catalyst 0.23 + Patch (Heft-CD)
Medieval/Shogun	Fehler bei Bäumen etc.	Bisher keine Lösung
Neverwinter Nights	Schlechte Performance Keine Kantenglättung Wassereffekte gehen nicht Mauscursor flackert	Bisher keine Lösung Bisher keine Lösung Bisher keine Lösung „Enable HardwareMouse=0“ in der nwn.ini einstellen
NHL 2003 (Demo)	Absturz beim Matchstart	Bisher keine Lösung
Operation Flashpoint	Flackernde Text./Schatten	Hardware T&L deaktivieren
Serious Sam 2	Truform nicht wählbar	Catalyst 0.23 (Heft-CD)

Der aktuelle Treiber Catalyst 02.3 und der separat zu installierende Direct3D-Patch befinden sich auf unserer Heft-CD. Mit ihnen sind die schlimmsten Probleme behoben. Auch wenn die Treiberprogrammierer sehr gute Arbeit geleistet haben, bleibt die 3D-Leistung im Action-Abenteuer Mafia enttäuschend – die GeForce4 Ti-4600 liefert hier die doppelte 3D-Leistung. Kompatibilitätsprobleme mit ersten AGP-8X-Mainboards können durch erste BIOS-Updates ebenfalls behoben werden. Diese finden Sie mit Anleitungen direkt auf den Hersteller-Webseiten.

Welche Grafikkarte soll's denn sein?

Nie zuvor hatten Spieler eine so große Auswahl an Grafikchips und Grafikkarten. Wir geben Ihnen konkrete Einkaufstipps.

Welche Radeon-Grafikkarten sind empfehlenswert?

Die Radeon 9700 Pro ist erst ab Hauptprozessoren mit mindestens 1.200 MHz interessant – und das nur für Spieler, die entweder flüssig in hohen Auflösungen spielen wollen (1.280x1.024 und höher) oder die Grafik aktueller Spiele mit Kantenglättung und anisotroper Textur-Filterung veredeln möchten. Info: Die angekündigte Radeon 9700 unterscheidet sich von der 9700 Pro nur durch die Taktfrequenz: 365 MHz Chiptakt und 620 MHz effektiven Speichertakt bietet die 9700 Pro, die 9700 soll hingegen mit 300/550 MHz veröffentlicht werden. Über den vermutlich noch in diesem Monat erscheinenden Radeon 9500 ist bisher nur wenig bekannt. Der Chip soll ebenfalls DirectX 9 unterstützen, aber in der 3D-Leistung eingeschränkt sein.

Ich will eine schnelle, zuverlässige und günstige 3D-Karte. Für welche entscheide ich mich?

An erster Stelle stehen natürlich die GeForce4-Ti-4200-Platinen. Die DirectX-8-Grafikkarten sind ab Prozessoren um 1.000 MHz zu empfehlen und liefern in allen aktuellen Spielen gute Leistungs- und Qualitätsergebnisse. Der Versender Alternate.de bietet die Sparkle SP7200T2 Pure mit einem VGA-Anschluss schon für 150 Euro an. Für 20 bis 30 Euro weniger kriegt man Radeon-9000-Platinen; allerdings liegen diese leistungsmäßig hinter Ti-4200-Chips.

Wo finde ich einen Technikvergleich aller Grafikkarten?

Detaillierte Angaben über Taktfrequenzen, den verwendeten Speicher und den Preis aller Grafikchips finden Sie in jeder PC Games in der Rubrik Einkaufsführer. In dieser Ausgabe befinden sich die Tabellen auf Seite 138.

Die zwei besten Grafikkarten im Test

Name:	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Radeon 9700 Pro
Hersteller:	Guillemot	Connect 3D
Info-Telefon/Preis:	0190-662789/ca. € 499,-	05932-50450/ca. € 429,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	Radeon 9700 Pro/325 MHz
Speicher:	620 MHz/256 Bit/2,8 ns	620 MHz/256 Bit/2,8 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz
Software:	Power DVD 3, Morrowind	-
Sonstige Ausstattung:	Adapter (Comp.-S-Video), DVI-VGA-Adapter	Composite-/S-Video-Kabel, DVI-VGA-Ad.
Übertaktbar:	Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 360 MHz/Speicher: 680 MHz
Wertung	1,5	1,6
Kommentar:	Rundum-glücklich-Paket für PC-Spieler	Schwach ausgestattetes 3D-Flaggschiff – günstig.



HUNGRIG Cate Archers aktuelles Abenteuer in No One Lives Forever 2 sieht am besten mit einer DirectX-8-kompatiblen Grafikkarte aus.

Das beigelegte Softwarepaket besteht aus dem etwas älteren Software-DVD-Player PowerDVD 3.0 und dem DirectX-8-Spiel **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Entsprechende Videoverlängerungskabel fehlen allerdings. Für stolze 500 Euro erhalten Sie hier eine der besten Radeon-9700-Karten.

Aus dem Hause Sapphire kommt die Atlantis Radeon 9700 Pro. Ihr Design gleicht dem der Connect 3D aufs Haar – mit einer Ausnahme: Auf dem Chip thront ein Lüfter, der zwar bessere Kühlleistungen hat, dafür aber auch lauter rotiert als der Standardlüfter. Als Beilage gibt es die aktuelle DVD-Software PowerDVD 4.0 und Videokabel. Leider tauchten in der Praxis einige Probleme mit den Radeon-9700-Pro-Karten auf. Allerdings ist sowohl Ati als auch den Herstellern der betroffenen Mainboards daran gelegen, diese schnellstmöglich aus dem Wege zu räumen. In dem Extrakasten „Dem Fehler auf der Spur“ haben wir bekannte Probleme und deren Lösungen für Sie zusammengetragen.

Die Leadtek Winfast A250 LE (MyVIVO) setzt auf den GeForce4-Ti-4200-Chip von Nvidia. Was die Karte von den anderen Ti-Kollegen abhebt, ist ihr Video-Eingang. Zusammen mit dem Video-Ausgang können Sie analoge Videoquellen digitalisieren und auf dem Monitor oder Fernseher wiedergeben. Mit VGA, DVI-I und S-Video sowie den nötigen Kabeln ist für den Start alles dabei. Capturen einer angeschlossenen Quelle läuft ohne Probleme, etwas verwirrend für Einsteiger sind die zahlreichen Einstellungen hinsichtlich der Formatwahl. Funktionen wie Timeshifting, Bild-im-Bild oder Video-abgleich funktionieren einwandfrei. Zu einem günstigen Komplettpaket wird die Karte durch das Bundle: **Aquanox**, **Rogue Spear**, **Master Rallye** sowie Winfast PVR und das VGA-Tool Winfox. Für 220 Euro hat die Karte sowohl im 3D- als auch im 2D-Bereich viel zu bieten.

Evil Commando 9000 Pro heißt die bisher beste Radeon-9000-Pro-Grafikkarte im Testlabor. Die Platine wird in einem schmunken Koffer geliefert, in dem Sie nicht nur alle benötigten Anschlusskabel finden, sondern auch einen VGA-DVI-Adapter für den Anschluss eines zweiten Monitors. 64 MByte DDR-SDRAM ar-

beiten mit 200 MHz DDR und lassen sich sehr gut übertakten. Für die Platine sind 145 Euro also ein fairer Preis. Besonders empfehlenswert ist die Karte zum Beispiel als Aufrüstoption für alle Spieler, die noch eine GeForce2 MX oder ältere Grafikkarte einsetzen.

Das Fazit der aktuellen Grafikkartenschaus ist einfach: Radeon 9700

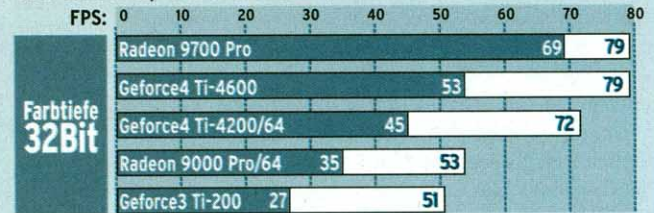
Pro ist in den wichtigsten 3D-Bereichen einfach schneller als der bisherige Geschwindigkeitskönig Nvidia mit der GeForce4 Ti-4600. Etwas bitter sind allerdings die Startschwierigkeiten, mit denen Käufer zu kämpfen haben – glücklicherweise sind aber die meisten Probleme durch Treiber- und BIOS-Updates zu beheben.

BERND HOLTSMANN

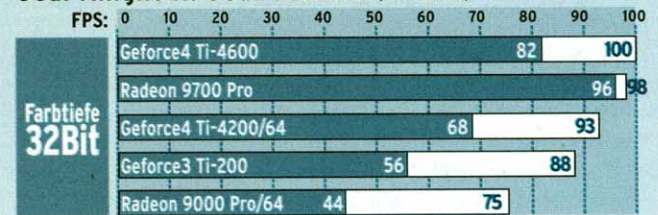
Der Härtestest für Grafikkarten

Wie gut sich die aktuellen Grafikkarten im Vergleich wirklich? Wir haben uns die empfehlenswertesten DirectX-8- und DirectX-9-Platinen angeschaut!

Warcraft 3, Version 1.02 (Interludium)



Jedi Knight II: Jedi Outcast (VGA-Demo)



Die GeForce4-Ti-Grafikkarten haben bei Standardeinstellungen geringe Leistungsvorteile gegenüber den neuen Radeon-9700-Platinen. Wenn Sie im Treiber allerdings den „Quality Mode“ einstellen, sieht das Ergebnis anders aus. Nur mit aktivierten Features wie Kantenglättung und anisotropem Filter gewinnen die neuen Radeons die Leistungskrone.

Einstellungen: Athlon XP 2200+, Epox 8K3A+, 256 MB DDR-RAM, Win98 SE, Det. 30.82, Ati 7.74/7.76,

Quality Mode: 2X FSAA + 4:1 AF (9000 Pro nur 2X Quality FSAA)

Legende: Quality Mode 1.024x768

Aktuelle Grafikkarten im PC-Games-Testlabor

Name:	Atlantis 9700 Pro	Winfast A250 LE (MyVIVO)	G4 Ti-4200 Turbo	GeForce4 MX-440-VTDSX	Evil Commander 9000 Pro
Hersteller:	Sapphire	Leadtek	Albatron	MSI	Powercolor
Info-Telefon/Preis:	~/ca. € 480,-	0031-365365578/ca. € 220,-	02271-763300/ca. € 200,-	(069) 40 89 30 / ca. € 200,-	02381-979700/ca. € 145,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9700 Pro/325 MHz	GeForce4 Ti-4200/250 MHz	GeForce4 Ti-4200/250 MHz	GeForce4 MX-440-8X / 275 MHz	Radeon 9000 Pro/275 MHz
Speicher:	620 MHz/256 Bit/2,8 ns	275 MHz DDR/128 Bit/3,3 ns	275 MHz DDR/128 Bit/3,3 ns	256 MHz DDR / 128 Bit & 3,6 ns	275 MHz DDR/128 Bit/3,3 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out/-In (Cinch, S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.3	Keine Hardware-Unterstützung	Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.4
Empfohlene Konfiguration:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1 GHz
Software:	Power DVD XP 4.0	Aquanox, Rogue Spear, Master Rallye	Serious Sam, Motocross Mania, WinDVD	Ghost Recon, Morrowind und Duke Nukem MP, WinDVD 5.1, etc.	Keine
Sonstige Ausstattung:	Kabel und Umstecker, AGP8X	Composite-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	Chiplüfter, RAM-Kühler	Kabel und Umstecker, AGP8X	S-Video-/Comp.-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Übertaktbar:	Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz	Chip: 305 MHz/Speicher: 650 MHz	Chip: 300 MHz/Speicher: 650 MHz	Chip: 380/Speicher: 640 MHz	Chip: 320 MHz/Speicher: 600 MHz
Wertung	1,6	1,8	1,8	2,4	2,5
Kommentar:	Viel 3D-Power und wenig Ausstattung zum akzeptablen Preis	Multimedia-Flaggschiff mit allen Anschlussmöglichkeiten	Gute Übertakterplatine; macht Ti-4600 Konkurrenz	Sehr gut ausgestattete Karte mit bedingt zu empfehlendem Grafikchip	Die beste Platine mit Radeon-9000-Pro-Chip



Logitech MX-700 Cordl. Opt. Mouse

Dieses Gerät ist nicht nur ein Augenschmaus, sondern setzt auch einen hochauflösenden optischen Sensor (800 dpi) ein. Die Funkmaus übermittelt alle Bewegungsinformationen über 2,4-GHz-Funktechnik an die USB-Ladestation, in der sich gleichzeitig der Funkempfänger befindet. In Tests mit rasanten Shootern wie **Unreal Tournament 2003** und **Counter-Strike (dt.)** überzeugte uns ihre Präzision: Weder Ruckler noch ungewollte Stopps oder Verzögerungen. Die MX-700 arbeitet sogar präziser als viele Kabelnager. Dank der zwei mitgelieferten AA-Akkus (NiMH, 1.700 mA) besitzt die MX-700 ein angenehmes Gewicht und lässt sich gut führen. An den Seiten wurde die Oberfläche gummiert, um selbst bei langer Benutzung noch rutschfesten Halt zu bieten. Lediglich die Platzierung der drei mittig angebrachten Zusatztasten ist unpraktisch. Der Preis für den exzellenten Funknager ist allerdings etwas hoch.

BERND HOLTSMANN



TESTURTEIL MX-700 CORDL. OPT. MOUSE

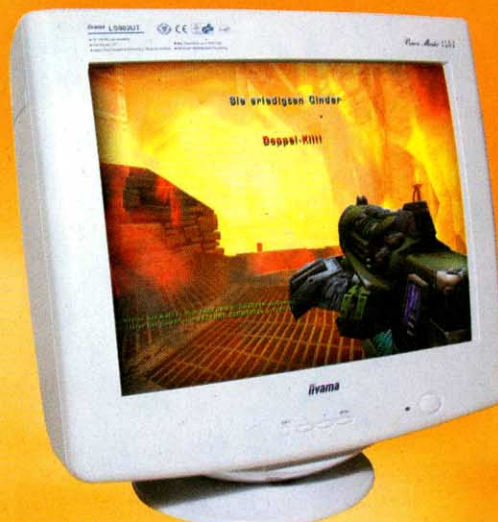
HERSTELLER Logitech
PREIS Ca. € 90,-
TEL. 089-894670

AUSSTATTUNG 1,5
EIGENSCHAFTEN 1,5
LEISTUNG 1,2

FAZIT: Edle und präzise Funkmaus, die Sie kaufen können.

WERTUNG

1,4



Iiyama LS902UT

Für die Preisklasse bis 300 Euro ist der LS902UT von Iiyama ein wahrer Glücksgriff. Seine 19-Zoll-Röhre liefert bei der maximalen Auflösung von 1.600x1.200 Pixel immer noch eine augenfreundliche Bildwiederholfrequenz von 76 Hertz. Der vergleichsweise niedrige Preis von 250 Euro ließ uns zunächst Schwächen im Qualitätsbereich vermuten. In unserem Test stellte sich aber heraus, dass der Sparrermonitor nicht nur über eine hohe Bildschärfe, sondern auch eine gleichermaßen gute Farbbrillanz verfügt. Lediglich die Bildgeometrie des Gerätes muss im Betrieb nachgeregelt werden – dank des Onscreen-Menüs ist das aber kein Problem. Die Bildstabilität haben wir durch den schnellen Wechsel zwischen schwarz und weiß gemessen – hier schnitt der LS902UT nicht so gut ab. Der niedrige Preis und die sehr gute Bildqualität lassen die kleinen Mängel (fast) vergessen. Für PC-Spieler ein Schnäppchen.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL LS902UT

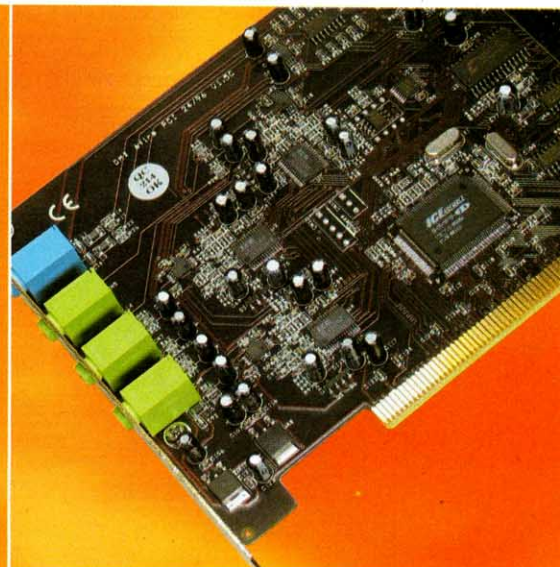
HERSTELLER Iiyama
PREIS Ca. € 250,-
TEL. 0800-1003435

AUSSTATTUNG 2,7
EIGENSCHAFTEN 2,3
LEISTUNG 1,6

FAZIT: 19-Zöller mit guter Bildqualität und kleinen Mängeln

WERTUNG

1,9



Terratec DMX 6fire LT

Die neue DMX 6fire von Terratec beherrscht nicht nur fast alle aktuellen 3D-Soundstandards für 3D-Spiele, sondern ist aufgrund ihrer hochwertigen 24-Bit-/96-kHz-Wandler eine gute Wahl für PC-Spieler, die auch hin und wieder am PC selbst Musik machen. Neben den mittlerweile fast üblichen drei analogen Ausgängen (Front-Satelliten, hintere Satelliten und Center/Subwoofer) bietet die Karte noch optische wie digitale Ein- und Ausgänge. Softwareseitig legt Terratec noch eins drauf und spendiert der Platine neben Treibern und diversen Soundtools auch die Vollversion des Software-DVD-Players PowerDVD 3.0. Im Praxistest mit **Unreal Tournament 2003** liefert die Karte dank der Sensaura-Emulation sehr realitätsnahen Klang, dafür sinkt die 3D-Grafikleistung durch den aktivierten 3D-Sound stark. Im Softwaremodus sind Klang und 3D-Performance ordentlich. Fazit: Eine hochwertige 5.1-Soundkarte mit ansehnlichem Softwarepaket.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL DMX 6FIRE LT

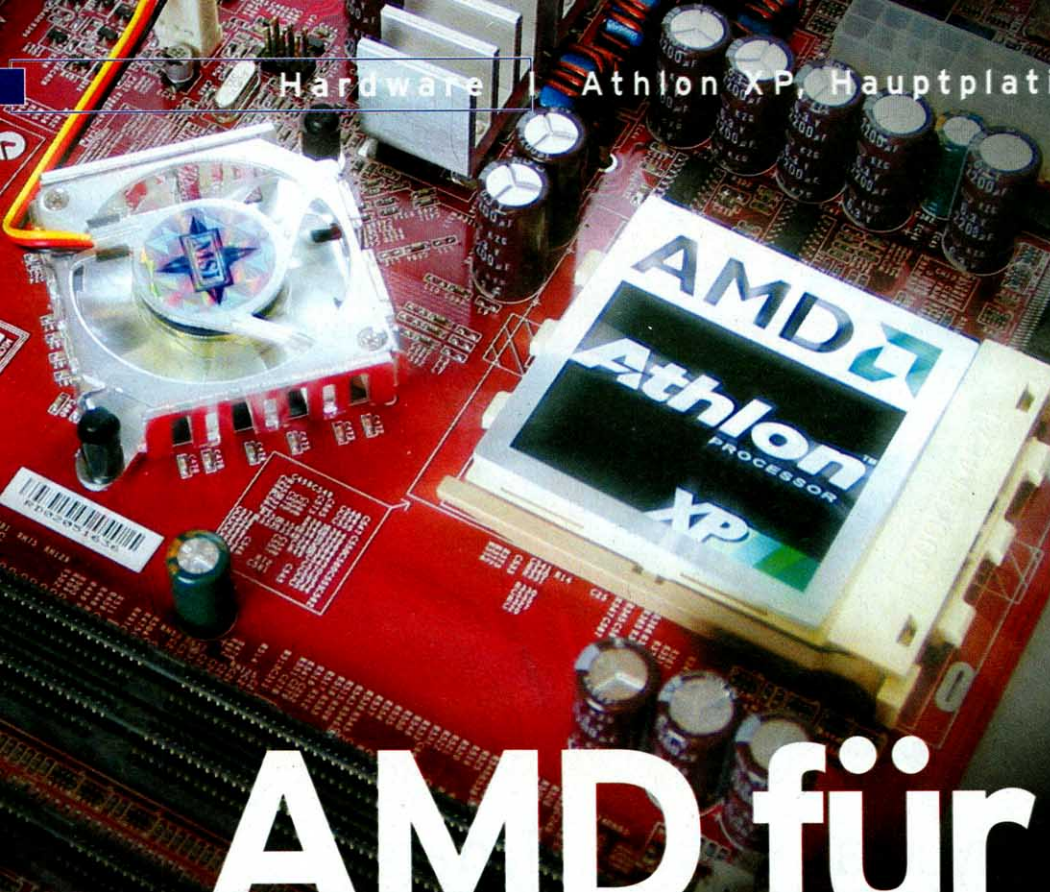
HERSTELLER Terratec
PREIS Ca. € 250,-
TEL. 02157-81790

AUSSTATTUNG 2,0
EIGENSCHAFTEN 1,8
LEISTUNG 1,9

FAZIT: Sehr gute 5.1-Soundkarte mit guter Ausstattung

WERTUNG

1,9



AMD für Einsteiger

Wir haben drei brandneue Athlon-XP-Prozessoren getestet und geben Ihnen Tipps, damit Sie sich die richtigen Komponenten für Ihren PC zulegen.

Zum kommenden Winter hin den PC aufzurüsten, ist eine gute Idee: Schließlich machen **Unreal Tournament 2003**, **Battlefield 1942** und andere 3D-Neuheiten nur bei entsprechender Performance Spaß. Als Ausgangspunkt für diesen Artikel haben wir drei neue AMD-Prozessoren getestet und liefern Ihnen zusätzlich Kauftipps für die richtige Hauptplatine und passenden Speicher.

Beginnen wir mit den Hauptprozessoren. Der aktuelle Highend-Prozessor von AMD heißt Athlon XP und ist in verschiedenen Rechengeschwindigkeiten zu haben. Die drei neuesten Vertreter der Serie besitzen einen überarbeiteten Chipkern (Codename: Thoroughbred B[®]). Die Modellnamen der Neulinge heißen Athlon XP 2400+, 2600+ und 2800+. Bedenken Sie aber, dass die wahren Taktfrequenzen nicht den Zahlen der Modellnamen entsprechen (siehe Tabelle).

Besonders interessant ist das neue CPU-Flaggschiff 2.800+, denn er ist der AMDs erster Prozessor mit 166 MHz Frontside-Bustakt (FSB). Der sorgt dafür, dass der Datenfluss zwischen CPU und Speicher nicht unnötig ausgebremst wird. Wenn Sie auf einem Sockel-A-Mainboard mit dem neuen Athlon XP beispielsweise PC333-Speicher (166 MHz DDR = effektiv 333 MHz) verwenden, laufen FSB und Speicher parallel mit 166 MHz.

In unseren Benchmarks hat AMD die Nase vorn, zumindest wenn es um die Rechenleistung pro Megahertz geht. Mit 2.266 MHz sowie den 166 MHz Frontside-Bus ist der Chip eine starke und günstige Konkurrenz zum Pentium 4 mit 2.800 MHz und 533 MHz FSB. Trotzdem gilt: Vorerst sollten Sie von AMDs Neulingen die Finger lassen – ihr Preis ist zu hoch. Wir empfehlen Ihnen deshalb den Athlon XP 2000+, denn der ist relativ günstig und für alle Spiele des nächsten Jahres ausreichend. Für einen neuen AMD-Rechner brauchen Sie neben einem Hauptprozessor aber auch noch eine Hauptplatine und den passenden Hauptspeicher.

Derzeit gibt es sechs Chipsätze für AMD-Prozessoren, die auf rund 50 Mainboards verbaut werden. Da den Durchblick zu behalten, ist nicht gerade einfach. Merken sollten Sie sich eins: Der Chipsatz ist für die Fähigkeiten jedes Mainboards sehr entscheidend, da er alle wichtigen Ein- und Ausgabefunktionen regelt. Sehr

Mainboard-Technik entwirrt

Bluetooth, USB 2.0, RAID, Firewire – Mainboardverpackungen preisen mit vielen Stickern neue Techniken an. Aber welche brauchen PC-Spieler wirklich?

RAID

Der RAID-Controller (Engl.: „redundant array of inexpensive disks“) verwaltet mehrere Festplatten, um sie dem Betriebssystem als einen Datenspeicher zur Verfügung zu stellen. Damit können Schreib- und Lesezugriffe auf verschiedene Laufwerke verteilt und so beschleunigt werden. In anderen Betriebsmodi spiegelt er zum Beispiel Festplatteninhalte, um die Datensicherheit zu erhöhen.

USB 2.0/Firewire

Die serielle Plug-and-Play-Schnittstelle unterstützt bis Version USB 1.1 nur die Betriebsmodi Low- und Full-Speed, also 1,5 und 12 MBit/s. USB 2.0 beherrscht zusätzlich High-Speed-Übertragungsraten bis zu 480 MBit/s. Ein anderes Plug-and-Play-System nennt sich Firewire und ist wie auch USB 2.0 besonders für digitale Videokameras oder tragbare Festplatten nützlich.

Bluetooth, Firewire, Onboard-Komponenten

Wenn Sie einen neuen PC zusammenstellen, sollten Sie Sound- und Netzwerkkarte gleich als Onboard-Versionen mit dem Mainboard zu kaufen. Nur Highend-Soundkarten machen den 5.1-fähigen Onboard-Soundkarten heutzutage noch Konkurrenz. Die Funktechnik Bluetooth kann momentan weder von PC-Peripherie noch von Eingabegeräten genutzt werden.

empfehlenswert ist beispielsweise der VIA KT333 und sein Nachfolge-Chipsatz KT400. Da Letzterer aber noch unter Startproblemen leidet, ist der KT333 momentan die beliebteste Basis für Sockel-A-PCs. Ob er die 166 MHz FSB des Athlon XP 2.800+ durch ein BIOS-Update unterstützen kann, ist selbst bei vielen Mainboard-Herstellern noch unklar. Ein verlässlicher Speicherpartner für ein KT333-System ist PC333-RAM. Im Vergleich zu PC266 ist PC333 rund fünf Prozent schneller. Bemerkbar macht sich der Speicherturbo zum Beispiel durch kürzere Ladezeiten in speicherlastigen Spielen wie **Jedi Knight 2**.

Der neue Grafikkartenstandard AGP8X soll den Platinen mehr Bandbreite zur Übermittlung von 3D-Daten zukommen lassen. Noch ist dieses Feature auf Mainboards allerdings so überflüssig wie ein Kropf. Aktuelle Grafikkarten unterstützen den neuen Anschluss-Standard entweder noch nicht oder bereiten wie der Radeon 9700 Pro und der Sis Xabre Probleme bei der Moduserkennung. Sollte er dann doch funktionieren, profitieren die Platinen nicht davon, da die 3D-Performance der einer AGP4X-Karte gleicht. AGP8X ist also unnütz.

Aktuelle Hauptprozessoren im Technik-Vergleich

Prozessor	Frequenz	Handels-Preis*	Preis-Leistung
Pentium 4 2,8 GHz	2.800 MHz	Ca. € 640,-	Mangelhaft
Pentium 4 2,53 GHz	2.533 MHz	Ca. € 325,-	Ausreichend
Pentium 4 2,40 GHz	2.400 MHz	Ca. € 245,-	Befriedigend
Pentium 4 2,26 GHz	2.260 MHz	Ca. € 270,-	Ausreichend
Pentium 4 2,20 GHz	2.200 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2800+	2.266 MHz	Noch unbekannt	Noch unbekannt
Athlon XP 2600+	2.133 MHz	Ca. € 360,-	Ausreichend
Athlon XP 2400+	2.000 MHz	Ca. € 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2200+	1.800 MHz	Ca. € 175,-	Befriedigend
Athlon XP 2000+	1.667 MHz	Ca. € 140,-	Gut
Athlon XP 1800+	1.500 MHz	Ca. € 84,-	Sehr gut

* = ungefähre Preis Mitte Oktober



KERNSTÜCKE Ein Mainboard-Chipsatz besteht aus zwei Chips: North- und Southbridge. Der KT266 unterstützte als erster SockelA-Chipsatz DDR-Speicher.

Mainboards mit dem Sis745-Chipsatz sind relativ günstig (z. B. Elitegroup K7SA65, ca. 75 Euro) und unterstützen wie der KT333 auch PC333-Speicher. Die übrigen technischen Standards (DMA/100, USB 1.1 und AC97-Onboard-Sound) sind für Spieler vollkommen ausreichend. Besser sieht es beim Nachfolge-Chipsatz Sis746 aus. Wie der KT400 unterstützt er AGP8X-Grafikkarten, ATA133 und USB 2.0 – Mainboards mit dem Chipsatz lassen aber noch auf sich warten.

Nvidia hat in diesem Monat den „alten“ „Nforce“-Chipsatz durch den Nachfolger Nforce2 abgelöst. Viele technische Verbesserungen könnten ihm schon bald den Namen „schnellster Chipsatz für AMD-Prozessoren“ einbringen. Im Hinblick auf Leistung und Features hinken Acers Alimagic 1 oder AMDs 761 den bereits genannten Chipsätzen hinterher.

Diese technischen Angaben helfen Ihnen beim Kauf natürlich nicht direkt weiter, deshalb geben wir Ihnen einen wichtigen Praxistipp: Überlegen Sie zunächst, welche Funktionen Ihr Mainboard übernehmen soll, denn die Mainboard-Ausstattung hat großen Einfluss auf den Preis. Auf Highend-Platinen finden Sie beispielsweise Features wie RAID-Controller, Bluetooth, Onboard-Netzwerkkarte und Onboard-Soundkarte. Da RAID-Controller und Bluetooth aber von Otto Normalspielern nie genutzt werden und die meisten PC-Spieler bereits Sound- und Netzwerkkarte besitzen, greifen diese einfach zu einer abgespeckten Mainboard-Variante. Das gesparte Geld können Sie dann zum Beispiel in eine neue Grafikkarte, Festplatte, mehr Hauptspeicher oder eine noch schnellere CPU investieren. Fragen Sie also beim Händler lieber nach Mainboards ohne technischen Schnickschnack, dafür aber mit aktuellem Mainboard-Chipsatz.

BERND HOLTMANN

AMD-PC: Die Checkliste

Ausgehend von der Mindestanforderung eines aktuellen Spiele-PCs haben wir hier die wichtigen von den unwichtigen Eigenschaften eines AMD-Systems getrennt.

Die Hardwarebasis – nur das Nötigste:

- Sockel-A-Prozessor ab 1.000 MHz
- Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung (ab VIA KT266A)
- 256 MByte oder mehr DDR-SDRAM Hauptspeicher

Sinnvolle

Mainboard-Features:

- ☐ Unterstützung für PC333-Speicher
- ☐ Diagnose-LED, Dual-BIOS
- ☐ Elementare Übertakter-Optionen
- ☐ Auslesen der Temperaturdiode des Athlon XP

Bedingt nützliche

Mainboard-Features:

- ☐ USB 2.0
- ☐ Onboard-Netzwerkkarte
- ☐ Onboard-Sound (6-Kanal)

Für PC-Spieler unnütze

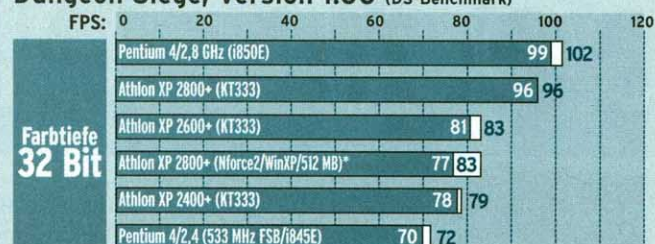
Mainboard-Features:

- ☐ Onboard-Grafikkarte
- ☐ RAID-Controller
- ☐ Bluetooth-Funktion
- ☐ Mehr als 5 PCI-Steckplätze
- ☐ ANR/CNR-Steckplätze
- ☐ Firewire-Funktion
- ☐ Beigepackte Software
- ☐ Tuning-Tools

Athlon XP im Testlabor

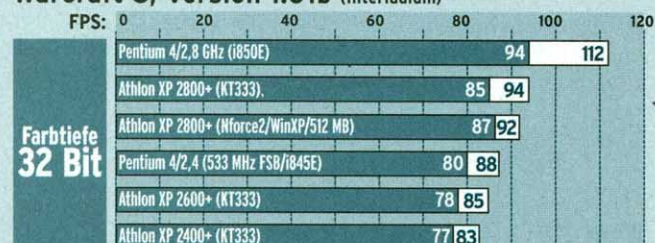
Wir haben die drei neuen Athlon-XP-Prozessoren mit verschiedenen Konfigurationen auf ihre 3D-Leistung in zwei Spielen getestet. Hier die Ergebnisse.

Dungeon Siege, Version 1.00 (DS-Benchmark)



* Benchmark unter Umständen durch WinXP verfälscht

Warcraft 3, Version 1.01b (Interludium)



Auch wenn der Pentium 4 mit 2,800 MHz immer noch die Benchmarks anführt, ist der günstigere Athlon XP 2800+ ihm schon auf den Fersen. Bei **Dungeon Siege** ist der Leistungsunterschied zwischen Athlon XP 2800+ und Pentium 4/2,8 GHz sehr gering, während die kleinen Modelle 2400+ und 2600+ etwas abgeschlagen sind. Die unter Windows XP gemessenen Werte (2800+/Nforce2) sind offenbar stark vom Speichermanagement abhängig.

Einstellungen: GeForce4 Ti-4600, Detonator 29.42, 256 MB DDR-SDRAM/RDRAM von Corsair, Windows 98 SE/Windows XP, VIA 4in1 4.42

Legende: 1.024x768 800x600



Mögen die Spiele beginnen

Abstürze, miese Performance und hilflose Spieler - Unreal Tournament 2003 hat kleine Startschwierigkeiten. Wir machen aus dem Problemkind einen Leistungskönig.

Unreal Tournament 2003 ist ein Spiel mit zwei Gesichtern: Im Einzelspielermodus diktiert der Prozessor die Spielgeschwindigkeit, während im Mehrspielermodus auch Ihre Grafikkarte und der Arbeitsspeicher ein Wörtchen mitzureden haben. Im Folgenden finden Sie die besten Tipps und Tricks, um problemlos und ohne Ruckler spielen zu können.

TIPP 1:

Low-End-PC

Mit 800 MHz lief Unreal Tournament 2003 auf unserem Testrechner nur mit 25 Bildern pro Sekunde, ganz gleich, ob mit GeForce4 Ti-4600 oder GeForce2 Ti. Das ist als Durchschnittsgeschwindigkeit für einen Ego-Shooter wie UT 2003 viel zu langsam – gerade in hektischen Situationen fällt die Framerate weit unter die 20 Bilder pro Sekunde, ein schnelles Reagieren und genaues Zielen wird dadurch unmöglich. Eine signifikante Leistungssteigerung ergab sich erst, als wir alle Grafik-Optionen, die zulasten des Prozessors gehen, auf die niedrigsten

Einstellmöglichkeiten setzten. Dazu gehören Schatten, dynamische Lichtquellen und Projektionen. Der Schalter „Welten-Detail“ verringert die Anzahl zusätzlicher Levelobjekte wie Bäume und ist für die CPU-Entlastung besonders wertvoll. Setzen Sie ihn daher auf den Wert „normal“. Durch diese Maßnahmen konnten wir die Framerate auf 38 Bilder pro Sekunde steigern – nicht viel, aber immerhin etwas. Der Preis für die bessere Spielbarkeit ist hoch, denn die gute Bildqualität bleibt dabei auf der Strecke.

TIPP 2:

Mittelklasse-PC

Auf einem 1.000-MHz-Pentium-III mit GeForce3 Ti-200 und 256 MByte

Die wichtigsten Konsolenbefehle

Mit der Taste „ö“ öffnen Sie in **Unreal Tournament 2003** die Eingabekonsol. In diesem Kasten finden Sie die besten Befehle für den Einzel- und den Mehrspielermodus.

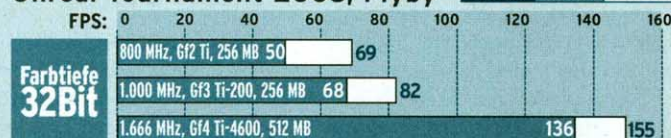
BEFEHL:	ES MS**	WIRKUNG	* EINZELSPIELER ** MEHRSPIELER
god	●	Unsterblich	
allweapons	●	Alle Waffen	
loaded	●	Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte	
fly	●	Schwerelosigkeit	
walk	●	Schwerelosigkeit wird aufgehoben	
ghost	●	Sie können durch Wände gehen.	
fov X	● ●	Ändert das Sichtfeld (X steht standardmäßig für die Zahl 80, empfohlen: 100)	
playersonly	●	Die Bots werden eingefroren, Wiederholung hebt den Effekt auf.	
stat fps	● ●	Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholrate an.	
slomo X	●	Verändert die Spielgeschwindigkeit (X = .5 halbiert sie, X=2 verdoppelt sie; Standard: X = 1)	
behindview 1	● ●	Setzt die Kamera hinter den Spieler	
behindview 0	● ●	Setzt die Kamera wieder zurück	
killbots	●	Entfernt alle Bots	
stat net	● ●	Zeigt die Netzwerkstatistik an	
kick X	●	Entfernt den Spieler „X“ vom Spiel	
kickban X	●	Entfernt den Spieler „X“ vom Spiel und verwehrt ihm den Wiedereintritt	
reconnect	● ●	Verbindet den Spieler erneut mit dem Server	
relaunch	● ●	Startet die komplette Spiele-Engine erneut	
report	● ●	Kopiert den Report des aktuellen Spiels in die Zwischenablage	
setname NAME	● ●	Benennt den Spielercharakter um	
switchteam	● ●	Spieler wechselt das Team	
open xxx.xxx.xxx.xxx	●	Verbindet Sie mit einem Spiel zu einer bestimmten IP-Adresse (zum Beispiel „open 192.168.0.1“)	

UT 2003 selbst getestet

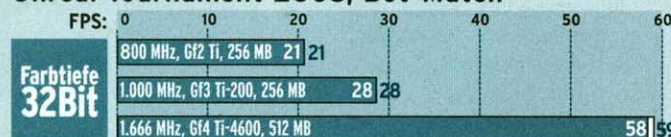
Anhand dieser Werte und dem eingebauten Leistungstest in UT 2003 können Sie die 3D-Leistung Ihres PCs für den Ego-Shooter einschätzen.

Unreal Tournament 2003, Flyby

Legende: 1.024x768 800x600



Unreal Tournament 2003, Bot-Match



RAM sieht es leistungsmäßig nicht viel besser aus. Mit den Detail-Einstellungen auf „normal“ und allen Features schafft dieser PC in 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe lediglich 29 Bilder pro Sekunde. Wenn wir die gleichen Tuning-Tricks wie im Tipp 1 anwenden, steigt die 3D-Performance auf 41 Bilder pro Sekunde – gerade mal 3 fps schneller als der Rechner mit 800 MHz, Geforce2 Ti und 256 MB RAM. Unser Tipp: Wer wirklich flüssig und mit allen Details spielen will, sollte sich als erste Maßnahme nach einer neuen CPU umschauen. Der Austausch der Grafikkarte bringt wenig, wenn Sie eine Geforce2 Ti oder schneller besitzen und nicht in Auflösungen jenseits der 1.024x768 spielen wollen.

TIPP 3:

Grafikqualität steigern

Wenn Sie einen PC mit moderner Grafikkarte (ab Geforce3) besitzen, ist Kantenglättung eine einfache Maßnahme, um die Bildqualität erheblich zu verbessern. Schon die zweifache Kantenglättung sorgt für eine

erhebliche Verringerung des Kantenfimmerns. Anisotrope Filterung ist hingegen nicht zu empfehlen – die Verbesserung der visuellen Qualität ist zu gering, als dass sich ein Einsatz lohnen würde.

TIPP 4:

Leistung selbst testen

Den UT 2003-Leistungstest können Sie sowohl mit dem Spiel als auch mit der Demo durchführen. Sie starten ihn über die Datei „Benchmark.exe“ im „System“-Ordner des Installationsverzeichnis. Kurz nach dem Start erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie die Auflösung auswählen können. Anschließend laufen selbstständig vier Spiel Szenen nacheinander ab. Be-

wegen Sie während des Tests auch die Maus nicht! Wenn der Benchmark durchgelaufen ist, erscheint ein Fenster mit zwei Zahlenwerten. Dies sind die Leistungswerte Ihres PCs. Notieren Sie sich die Zahlen für „Bot-Match“ und „Flyby“ und vergleichen Sie die Werte mit unserer Testtabelle. Denken Sie aber daran, dass unsere Tests in den Auflösungen 800x600 und 1.024x768 durchgeführt wurden (siehe Extrakasten „UT 2003 selbst getestet“). Beim Vergleich der Werte sollten Sie die starke Prozessorabhängigkeit der Bot-Matches beachten – die Benchmark-Ergebnisse geben daher nur Auskunft über die Performance im Einzelspielermodus. Im Mehrspielermodus entfällt die aufwendige Berechnung der künstlichen In-



Erste Hilfe

In Zusammenarbeit mit Infogrames bieten wir Lösungen für die meisten Startprobleme des Ego-Shooters.

- PROBLEM:** Wenn ich das Spiel starte, erscheint die Fehlermeldung „Dieses Programm kann aufgrund seines ungültigen Formats nicht unter Windows ausgeführt werden“.
- LÖSUNG:** Dieses Phänomen tritt offensichtlich nur bei den Betriebssystemen Windows 98 und Me auf. Der Patch auf dieser Webseite behebt das Problem: http://ut2003master.epicgames.com/other/ut2003_editor_win98_patch.zip
- PROBLEM:** Mit einer Radeon-7000/7200/7500-Grafikkarte erscheinen mehrere Grafikfehler im Spiel, zum Beispiel die hängenden Banner in BR-Anubis oder beim Nvidia-Intro.
- LÖSUNG:** Installieren Sie den aktuellen Radeon-Grafiktreiber (Catalyst 2.3) von unserer Heft-CD/-DVD.
- PROBLEM:** Grafikkarten mit GeForce2 MX und GeForce4 MX erzeugen Bildfehler.
- LÖSUNG:** Das Problem ist bekannt und wird im nächsten Patch behoben.
- PROBLEM:** Das Spiel startet, stürzt aber nach einiger Zeit ab oder friert ein.
- LÖSUNG:** UT 2003 ist einer der härtesten Stabilitäts-Tests, mit dem Sie Ihren PC derzeit malträtieren können. Falsche BIOS-Einstellungen, überaktete Prozessoren und dergleichen mehr brachten unsere Tuning-PCs regelmäßig zum Absturz. Vor allem beim Arbeitsspeicher ist UT 2003 pingelig – minderwertige PC-333-Speicherriegel, die bei anderen Spielen einwandfrei mit 166 MHz Speichertakt liefen, machten beim Benchmark mit Epics neuem Ego-Shooter jedes Mal schlapp. Abhilfe schaffen „sichere“ BIOS-Einstellungen, bei denen Ihre Hardware nicht am Limit arbeitet.
- PROBLEM:** Bei Onlinespielen ruckelt das Spiel, obwohl ich DSL verwende.
- LÖSUNG:** Im System-Ordner des Spiels befindet sich die Datei UT2003.ini. Öffnen Sie diese und suchen (F3) Sie nach dem Eintrag „ConfigureInternetSpeed“. Diesen und den folgenden Eintrag ändern Sie dann wie folgt ab:
 ConfiguredInternetSpeed=10000
 NetServerMaxTickRate=25
 Außerdem sollten Sie sich nur Server suchen, die im Server-Browser einen Ping unterhalb von 100 anbieten.

telligenz, so dass die Framerate hier insgesamt etwas höher liegen dürfte. Auch die Flyby-Werte spiegeln nicht die Performance im Mehrspielermodus wider, dafür sind sie auf allen von uns getesteten Systemen zu hoch. Die Performance unterschiedlicher Grafikkarten lässt sich mit den Flyby-Benchmarks aber ganz ordentlich testen. Wichtig: Die Grafikeinstellungen des Benchmarks sind unabhängig von Ihren eigenen Spieleinstellungen – der Benchmark wählt immer die höchsten Detail-Einstellungen. Da beispielsweise bei RivaTNT2, Kyro I/II, Voodoo3 und Matrox G400 Grafikfunktionen wie Textur-Kompression und Cubemap-Unterstützung (spiegelnde Texturen) fehlen, startet der Benchmark mit diesen Karten nicht in höchster Qualität. Die Benchmark-Ergebnisse sind also nicht vergleichbar mit denen anderer 3D-Beschleuniger.

TIPP 5: 3D-Sound aus

Feststeht: EAX bremsst UT 2003 ordentlich aus. Bei unseren Soundkartentests haben wir bei günstigen Soundplatinen einen Leistungseinbruch von bis zu 30 Prozent festgestellt. Wenn Sie also keinen High-End-PC besitzen, sollten Sie im „Sound“-Menü unter „Audio Modus“ die Option „3D Audio Software“ auswählen. In diesem Falle berechnet der Hauptprozessor den 3D-Sound. Selbst auf unserem Mittelklasse-PC (Pentium III, 1.000 MHz, GeForce3 Ti-200, 256 MByte RAM) in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe mit niedrigen Details und aktiviertem „3D Audio Hardware + EAX“ war ein Bombing-Run-Botmatch mit durchschnittlich 10 bis 18 Bildern pro Sekunde unspielbar. Mit der Option „Sicher“ stieg die 3D-Performance hingegen um 30 Prozent an.

Achtung, Cheater!

Wie hinterlistige Spieler online tricksen – und warum Epic nichts dagegen tut.



Einige Spieler haben bereits einen Weg gefunden, wie man andere Spieler-Charaktere grell einfärbt und sich damit einen klaren Vorteil beim Zielen verschafft. Im Onlineforum des Herstellers Infogrames diskutieren Fans darüber bereits mit Joe Wilcox, dem Programmierer der eingebauten Anti-Cheat-Software. Seiner Meinung nach kann man gegen diese Trickser nichts tun, außer die Features des Spiels einzuschränken. Zusätzliche Sicherheits-Checks würden die Ladezeiten verlängern und es nicht mehr zulassen, eigene Skins in das Spiel zu importieren. Schreiben Sie uns unter ut2003@pcgames.de, ob Sie mit Online-Cheatern leben können oder aber lieber auf Features des Spiels verzichten würden. Die Auswertung lesen Sie in der nächsten PC Games.

TIPP 6:

Vorsicht, Patch!

Vor kurzem sind zwei „Beta-Patches“ für UT 2003 im Internet aufgetaucht, die nicht für die Öffentlichkeit, sondern nur für ausgewählte Server-Administratoren gedacht waren. Bevor Sie sich also aus dubiosen Quellen einen Patch für UT herunterladen, sollten Sie sich lieber an die offizielle Webseite halten. Auf www.unrealtournament2003.com sowie auf unserer Heft-CD/-DVD finden Sie den offiziellen Patch, sobald er veröffentlicht wird.

TIPP 7:

Zeitlupe auf Tastendruck

Sie wollen Ihre Abschlüsse so richtig feiern? Das können Sie – mit unserem Zeitlupentrick! Im Installationsverzeichnis von Unreal Tournament 2003 befindet sich der Unterordner „System“, in dem die Datei „User.ini“ liegt. Sie enthält alle wichtigen Informationen, beispielsweise die Tastaturbelegungen, die Sie im Spiel eingestellt haben. Um unsere Zeitlupe einzufügen, starten Sie UT 2003 nach der Installation wenigstens einmal und tragen einen Spieler ein (damit die „User.ini“ vom Programm angelegt wird). Anschließend verlassen Sie das Spiel wieder. Legen Sie eine Sicherheitskopie der User.ini im Ordner/UT2003/System an und öffnen Sie die Datei mit dem Notepad. Unter dem Abschnitt [Engine.Input] werden die Eingabebefehle verwaltet. Scrollen Sie etwas weiter runter, bis Sie beim Eintrag „0=SwitchWeapon 0“ angekommen sind. Ab hier werden die einzelnen Tasten mit Befehlen versehen. „A“ ist also die Taste A, „RShift“ die linke Shift-Taste und „Alt“ steht für die gleichnamige Taste. Suchen Sie sich nun zwei beliebige Tasten aus, die noch nicht belegt sind. In unserem Beispiel schalten wir mit der Taste „G“ die Zeitlupe ein, mit „H“ schalten wir sie wieder aus. Die Zeilen in der User.ini müssen Sie dafür wie auf Abb.1 anpassen. BERND HOLTSMANN/DIRK GOODING

UNTERSCHIED

Wenn Sie die Welten-Details von „normal“ auf „hoch“ stellen, muss Ihr PC mehr 3D-Daten laden und verarbeiten – das senkt die 3D-Performance.



Hoch



Normal

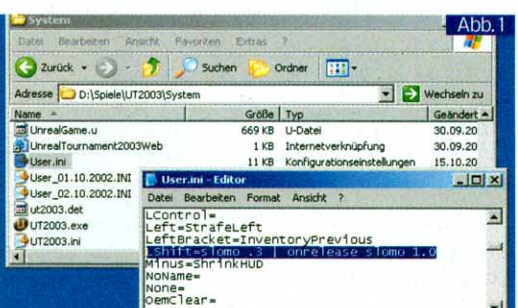


Abb. 1

▼ Grafikkarten	€
V23 ASUS 7100 Magic MX-200 TV-Out 64MB	76,00
VHS ASUS V8420TD GF4 Ti4200 DDR 64MB	172,00
VHT ASUS V8420TD GF4 Ti4200 DDR 128MB	209,00
VQJ ASUS V8440DVI GF4 Ti4400 DDR 128MB	224,00
VOL ASUS V8460UltraDVI GF4 Ti4600 DDR 128MB	364,00
N VJW ASUS V9180Magic/T GF4 MX DDR 64MB	109,00
N VKV ASUS V9180TD GF4 MX440/8X DDR 64MB	126,00
N VLV ASUS V9180Vid.Sul. GF4 MX440/8X DDR 64MB	155,00
VIO ATI Radeon8500-275MHz DVI/TV 64MB	119,00
VIB ATI Radeon9000 Sapphire Atlantis 64MB	79,00
N VIT ATI Radeon9000 Sapphire Atlantis 64MB	92,00
VHZ ATI Radeon9000Pro Sapphire Atlantis 64MB	108,00
N VIS ATI Sapphire Rage128-Ultra 32MB	31,00
VIF ATI Radeon9700Pro Sapphire Atlantis 128MB	408,00
VNI ATI Xpert-2000 Pro 32MB	36,00
VIL Gainward GF2 MX-400 TV 64MB	65,50
VHO Gainward GF4 PP-MX600 TV 128MB	97,50
VZZ Gainward GF4 PPPPro450 TV 64MB	73,50
VNP Gainward GF4 PPPPro600 TV 64MB	79,00
N VNV Gainward GF4 Pro600-8X XP GS 64MB	145,00

TOP	€
VHN Gainward GF4 Ultra650 TV/DVI 64MB	165,00
VHP Gainward GF4 Ultra650XP-GS TV/DVI 128MB	209,00
VS8 Hercules Prophet 4000 TVO SDR 32MB	49,90
VIK Hercules Prophet FDX 9700Pro 128MB	449,00
VHM MSI MS-8870 GF4 Ti4200 TD 64MB	159,90
VHM MSI MS-8870 GF4 Ti4200 VTD 64MB	169,00
N VIU MSI MS-8886 GF4 Ti4200 VTP 128MB	172,00
V6Y Procaxx GF3 Ti-200 TV 64MB	104,00
V7Y Procaxx GF3 Ti-200 TV 128MB	126,00
VAF Procaxx GF4 MX-420 TV 64MB	71,00
VHK Procaxx GF4 MX-420 TV DDR 64MB	74,50
V0X Procaxx GF4 MX-440 TV 64MB	80,50

▼ DVD	€
CZE Mustek 600RZ DVD-Player 120W Standalone	222,00
CT8 Mustek V560 black DVD-Player Standalone	129,00
C08 Mustek V560 silver DVD-Player Standalone	129,00
CZF Mustek V56L silver DVD-Player Standalone	132,00
V5A Mustek V56L 2C silver DVD-Player	111,00
C23 Philips DVDRW208B DVD/RW bulk	234,00
C2C Philips DVDRW228B DVD/RW/R retail	324,00
C27 Philips DVDRW288B DVD/RW/R bulk	295,00
CZH Traxdata DVD/RW/R retail	355,00
N CZY MSI MS-8216 DVDRW 16"/40" bulk	49,00
C05 Pioneer DVD-106S DVDRW 16"/40" Slot-in	57,00
CR7 Pioneer DVD-A06SW DVDRW 16"/40" retail	72,00
CZR Pioneer DVD117 BLACK DVDRW 16"/40" int.	51,50
CM6 Pioneer DVDRW305S DVDRW SCSI 10"/40" bu.	130,00
CW0 LG DRD 8160B DVDRW 16"/48" retail	51,50
CN6 LiteOn LTD-163-02VH DVDRW 16"/48" retail	51,00
CR9 Toshiba SD-M1612 DVDRW 16"/48" int. bulk	51,50

▼ CD-Writer	€
C25 CR 485CCE 48"/20"/40" retail	81,50
CY5 LG W8400B-B 40"/12"/40" bulk	69,00
CY4 LG W8400B-B 40"/12"/40" retail	73,00
C28 LG W8400B-B 48"/16"/40" bulk	87,00
C29 LG W8400B-B 48"/16"/40" retail	89,00
CZM LiteOn 48"/12"/40"	69,90
N CZX LiteOn 52"/24"/52" Kit	99,00
CX9 LiteOn LTR40125S 48"/12"/40" retail	77,00
N CZV MSI MS-8340 48"/12"/40" bulk	66,00
N CZU MSI MS-8348 48"/16"/48" Kit	77,50
C1A Philips RVDV3210K 32"/10"/40"/12"	103,00
C20 Philips PBRW4816G 48"/16"/48" bulk	77,00
CX2 Plextor PXW-4012TA 40"/12"/40" bulk	119,00
CX8 Ricoh MP7320ADP 40"/10"/32" Kit	69,90
CZA Traxdata 48"/12"/48" retail	87,50

▼ Mainboards (Sockel 370)	€
BY0 ASUS TUSL2-C Solano FCPGA 370	99,90
B1E Elite (ECS) P61AT FCPGA 370	67,00
B2V Elite (ECS) P6STF FCPGA 370	83,50
BP3 MSI 6309 VIA V5.0 FCPGA 370	79,00
B7D Shuttle PC-SV24 FCPGA 370 FATX	189,00

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • BESTELLFAX: 0800-3678329

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr

24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: service@fortknox.de

▼ Mainboard (Sockel 462/A)	€
B6P Abit AT7 MAX 462	182,00
B4W Abit AT7/XP MAX 462	199,00
B7Q Abit KX7-333 Raid 462	117,00
BPZ ASUS A7S333 WOP/PA 462	87,50
B70 ASUS A7V266-C/WA 462	89,00
B3N ASUS A7V333 Raid/PA/Firewire	139,00
B6X ASUS A7V8X/LAN/PA 462	141,00

TOP	€
B6S Elite (ECS) K7VMM2.1A 462 M-ATX	62,00
B78 Elite (ECS) K7S5A 462	66,00
B6K Elite (ECS) K7S6A 462	66,00
B7P Elite (ECS) K7VTA3 3.1 462	69,50
B5U Elite (ECS) K7VTA3 Raid 3.1 462	77,50
B9V EPoX EP-8K5A2 DDR 462	113,50
B4V EPoX EP-8K9A DDR 462	115,00
BKV EPoX EP-8K9AI DDR 462	117,00
N B0Z Gigabyte GA-7DXE DDR 462	72,00
N BHV Gigabyte GA-7VA DDR 462	99,00
N BVZ Gigabyte GA-7VAX DDR 462	107,50
B2F MSI 6330 K7T Turbo-2 462	79,50
B8S MSI 6380 K7T 266Pro2A 462	79,00
B5V MSI 6380 K7T Ultra2 DDR 462	97,50
B8V MSI 6380 K7T Ultra2-8R DDR 462	144,00
BAV MSI 6593 K7T Ultra2-C DDR 462	94,00
B8V MSI 6593 K7T Ultra2-CL DDR 462	99,00
N B8M Shuttle AK322-DDR 462	64,00
B3Q Shuttle AK35GT-2 DDR 462	87,50

▼ Mainboards (Sockel 478)	€
B3T Abit BD7-II 478 SATX	119,00
N BFV Abit BE7 478 SATX	155,00
N BGV Abit BE7-Raid 478 SATX	175,00
N BUZ Abit IT7 MAX2/XP 478 SATX	265,00
N B5W Abit SR7-8X 478 SATX	111,50
B4Q ASUS P4B533 478 SATX	149,90
B5Q ASUS P4B533-E/Lan/F/R 478 SATX	189,00
N B5X ASUS PAPE/L/F/SATA/GD 478 SATX	189,00
N BTZ Elite (ECS) L41BAE 1.0A 478	99,00
N BIV Elite (ECS) L4S8A2 1.0 478	94,00
N BRZ Elite (ECS) P4S5A/DX 5.1A 478	79,00
N BSZ Elite (ECS) P4S5A/DX 5.1A LAN	79,00
N BEV Elite (ECS) P4VMM2 3.1 478 MATX	71,50
N BWZ Elite (ECS) P4VXASD2 5.0 478	68,00
B4S EPoX EP-4BEA 845E 478 SATX	124,50
N BLV EPoX EP-4SDA5-845 478 SATX	149,00
B8W Gigabyte GA-8IEK 478 SATX	137,50
N BDV Gigabyte GA-8PE67P70 478 SATX	145,00
N BCV Gigabyte GA-8PE67ULTRA 478	162,00
N BNZ Gigabyte GA-8ST-L P4 478 SATX	104,00
B4V MSI 6398 845E Max2-LR533 478	141,00
N BMZ MSI 6580 845 G Max2-L P4 478	126,00
N B0Z MSI 9120 845 Master-LR Work	209,00
N B1U Shuttle AB45 478 SATX	95,50
BEZ Shuttle AS45GT 478	119,00
BDZ Shuttle AS45GTR 478	139,00

TOP	€
N BVZ Shuttle AV40S3 478 SATX	62,00

▼ Festplatten	€
F6I Excelstore 30.0GB ES3230	67,50
F6L Excelstore 40.0GB ES3240	81,50
F0N IBM 20.0GB IC35L020-AV-VN	76,50
F6F IBM 40.0GB IC35L040-AV-VA	92,00
F7F IBM 80.0GB IC35L080-AV-VA	129,50
F4M IBM 100.0GB IC35L100-AV-VA	143,00
F8F IBM 120.0GB IC35L120-AV-VA	179,00
F4F Maxtor 20.0GB DM D740X 6L020J1	77,50
F0E Maxtor 40.0GB DM 540X-4D 4D040H2	84,00
F7N Maxtor 60.0GB Calypso 6Y060L0	115,00
F4O Maxtor 60.0GB Falcon 4R060J0	94,50
N F9P Maxtor 80.0GB DM 540X 4K080K4	107,50
F5E Maxtor 80.0GB DM D740X 6L080J4	149,00
F50 Maxtor 80.0GB Falcon 4R080J0	107,50
F60 Maxtor 120.0GB DiamondMax retail	166,00
F90 Maxtor 160.0GB Falcon 4R160J0	195,00
F3P Seagate 40.0GB Barracuda IV ST340016A	92,00
F3S Seagate 60.0GB Barracuda IV ST360021A	111,00
F3U Seagate 80.0GB Barracuda IV ST380021A	127,50
N F5X WD 20.0GB WD200BB Caviar	79,00
N F9F WD 40.0GB WD400BB Protégé	82,00
N F0P WD 40.0GB WD400JB Caviar	98,00
F4I WD 80.0GB WD800AB Caviar	115,00
F2U WD 80.0GB WD800BB Caviar	122,00
N F5G WD 120.0GB WD1200BB Caviar	189,00
F4R WD 180.0GB WD1800BB Caviar	429,00

TOP	€
N FIS WD 180.0GB WD1800JB Caviar	433,00
N FIT WD 200.0GB WD2000JB Caviar	499,00

▼ Monitore CRT	€
MP2 Belinea 17" 103026 70kHz	141,00
NM6 Belinea 17" 103055 95kHz	202,00
NM1 Belinea 17" 103095 86kHz	165,00
NM6 Belinea 17" 103095 86kHz	169,00
NM2 Belinea 19" 106055 96kHz	252,00
NM7 Belinea 19" 106075 96kHz	189,00
MC4 EIZO 19" F730 115kHz	558,00
NM7 iiyama 17" HM704UTc 96kHz	289,00
NM9 iiyama 19" LS902UT 96kHz	249,00
ML3 Samsung 17" Samtron 76E 70kHz TC099	139,00
ML1 Samsung 17" Samtron 76P 96kHz TC099	194,00
NM8 Samsung 19" Samtron 96B 85kHz TC099	206,00
NM0 Samsung 19" Samtron 96P 96kHz TC099	228,00

▼ Monitore TFT	€
MR3 Belinea 15.0" LCD 101537 61kHz	355,00
MR5 Belinea 15.0" LCD 101555	359,00
MP4 Belinea 17.0" LCD 101720 81kHz	655,00

TOP	€
MQ0 Belinea 17.4" LCD 101740 80kHz	731,00
NM0 EIZO 15.0" LCD-TFT L365-k schwarz	629,00
NM8 Hercules 17" Prophetview 920 DVI	888,00
NM8 iiyama 15.0" AX3818UTc TC095	545,00
MS5 iiyama 15.0" BX3814UT TC099	399,00
NM7 neovo 15" TFT F-15 weiß	374,00
MT3 neovo 15" TFT F-15 schwarz	374,00
MT8 neovo 15" TFT F-215 schwarz	374,00
MT5 neovo 15" TFT F-15	519,00
MT5 neovo 17" TFT F-17 schwarz	569,00
MT3 neovo 17" TFT F-317 weiß	639,00
MT1 neovo 17.4" TFT X-174	899,00
MT7 neovo 18" TFT S-18	1009,00
NM0 Samsung 15.0" Samtron 51S	355,00
NM2 Samsung 17.0" Samtron 71S	535,00
L85 ultron 15.0" LCD UL150plus mit Lautsprechern	539,00

▼ Gehäuse	€
G68 NN ATX-Bigtower Seriell 300W PFC	59,00
G70 NN ATX-Desktop Seriell 350W PFC	42,00
G66 NN ATX-Miditower Seriell 300W PFC	42,00

TOP	€
G94 NN ATX-Miditower (6001L) 300W PFC	42,00
G92 Chenbro Desktop Mars 300W A4751	87,00
G2B Chieftec Dragon Bigtower 300W beige	121,00
G3B Chieftec Dragon Bigtower 300W black	121,00
G4B Chieftec Dragon Bigtower 300W blau	133,00
G9B Chieftec Dragon Miditower 300W silber	109,00
G2A Nokia-Design Miditower 300W anthrazit	45,00
L74 ultron Miditower UG-30s 300W USB black	59,90
L76 ultron Miditower UG-60s 300W USB black	89,90
G10 ultron Miditower UG-80s 300W USB black	115,00
G1B Evolution EQ Dämm-Matten-Set für Bigtower	48,00
G0B Evolution EQ Dämm-Matten-Set für Miditower	39,00

▼ Gehäuse-Netzteile	€
L71 ultron UN-300PFC mit PFC retail	34,90
G32 NN 300W ATX mit PFC	23,00
G4A NN 350W ATX mit PFC	26,00
G76 NN 400W ATX mit PFC	39,00
G86 NN 550W ATX mit PFC	79,90

▼ Drucker	€
D84 Canon BJC 50 MobilPrinter	333,00
N DW1 Canon i320 (Herr der Ringe Edition)	89,00
N DW2 Canon i550	179,00
D03 Canon S200x (Herr der Ringe Edition)	75,00
D05 Canon S530D	324,00
DP2 Canon S750	226,00
D02 EPSON Stylus C62	89,00
N D11 EPSON Stylus Photo 830	139,00
N D12 EPSON Stylus Photo 915	229,00
N D13 EPSON Stylus Photo 925	324,00
DV3 HP Deskjet 845C	67,50
SV8 HP Deskjet 3420C	91,00
SV7 HP Deskjet 5550C	157,50
DV4 HP Deskjet 6127	279,00
DD2 HP Deskjet 1220C	355,00
N D18 HP PhotoSmart P130	169,90
SV1 Lexmark Z35	65,00
SV3 Lexmark Z55n inkl. Ethernet-Adapter	186,00

▼ MIX	€
R76 NN CD-R Spindel 50 Stück 700MB 40x	12,90
A0A Plantronics audio90 HiFi Headset	37,00

TOP	€
A0C ultron 5.1 Surro.Sound-Syst. 650W m. Fernb.	99,00
NB5 NN Switch 8"RJ45	38,00
ND1 Edimax Router DSL & Cable + 4x Switch	78,00
H69 NN Modem Intern V90 retail	15,00
H60 Devolo MicroLink 56K Faxmodem PCI bulk	22,00
N H61 ELSA ISDN MicroLink PCI P&P intern retail	34,00
H99 AVM ISDN-Karte Fritz-Card1 PCI 2.0	65,50
Z17 NN Interlinkkabel (oder Laplink) par. 2m	3,55
N38 NN Patchkabel RJ45 1.0m S/UTP C5	3,50
J88 Logitech Maus Pilot B69 Optical Black Label	17,00
NC9 Edimax Netzwerkkarte PCI EN9130TX 100Mbit	9,90
P6A Mustek Scanner ScanExpress A3 USB	165,00

SPEZIAL

Nur 4,90 € Versandkosten pro Lieferung plus
Nachnahme bei Online-Bestellungen! Alle Bestellungen ab einem Warenbestellwert von 199,- € versandfrei!

NEU!

Durch Vorkassen-Online-Bestellungen ab 49,- € die Nachnahme einsparen!

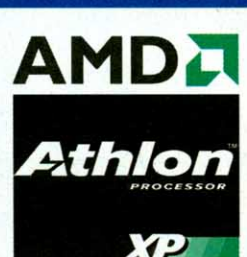
Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. €7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme. Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

DIE AMD NOVEMBER-ONLINE-VERLOSUNG!

Gewinnen Sie in unserer November-Online-Verlosung

1. einen AMD XPathlon 2200+
2. einen AMD XPathlon 2100+
3. einen AMD XPathlon 2000+

Mehr dazu ... ab dem 1. November 2002 ... online unter www.fortknox.de!



Hardware-Hilfe

Wenn die Bots bremsen

Ich habe mir vor kurzem Battlefield 1942 gekauft. Ich besitze einen Athlon XP 2000+, 256 MByte RAM und eine Geforce4 MX-460. Trotzdem ruckelt das Spiel bei mir extrem stark, wenn ich die Botanzahl auf 200 % setze – und das nur bei mittleren Details! Jetzt spiele ich mit dem Gedanken, mir eine neue Grafikkarte zu kaufen. Soll ich mir eine Radeon 9700 kaufen oder eine Geforce4 Ti-4600? Sollte ich vielleicht auf die Geforce5 warten? Wird man Doom 3 oder UT 2003 auch in höheren Auflösungen damit flüssig spielen können?

JOACHIM FRANK, PER E-MAIL

Die Bots in **Battlefield 1942** gehen stark zulasten des Hauptprozessors, deshalb ist es auch keine gute Idee, mit „200 %-Bots“ zu spielen. Da hilft Ihnen selbst die schnellste und neueste Grafikkarte nicht weiter. In PC Games 11/2002 (ab Seite 188) finden Sie nicht nur Tuning-Tipps, sondern auch Leistungstests. Besonders wichtig ist der Regler „CPU-Zeit für KI in %“. Als wir die Bot-Anzahl auf 50 Prozent und die KI-Zeit auf zehn Prozent reduzierten, stieg die 3D-Leistung auf unserem Tuning-PC (1.000 MHz, Geforce 2 Ti) auf spielbare 40 Bilder pro Sekunde. Vergessen Sie also die schnellere Grafikkarte für **Battlefield 1942** – hier hilft nur mehr CPU-Power und mehr Hauptspeicher. Den Tuning-Artikel bieten wir Ihnen in diesem Monat auch als PDF-Datei in der Rubrik „Specials“ auf unserer Heft-CD an. Während **UT 2003** größtenteils auf DirectX-7-Technik basiert, wird John Carmack in **Doom 3** alle Features der neuen Spielschnittstelle DirectX-9 ausreizen. Wir nehmen an, dass **Doom 3** auf einer Geforce Ti-4600 mit fast allen Details läuft. Über die 3D-Performance aktueller 3D-Hardware lässt sich bis allerdings nur spekulieren.

Morrowind stürzt ab

Ich hab da ein Problem bei Morrowind. Ich kann keine fünf

Minuten spielen, ohne dass es abstürzt. Es taucht öfters mal eine Fehlermeldung auf, die einen Fehler in der Datei DDRAW.dll meldet. Ich habe zuerst vermutet, dass es an meiner DirectX-Version läge, also habe ich die Version 8.1 noch einmal installiert. Es gab aber keine Verbesserung. Ich habe die deutsche Verkaufsversion und einen PC mit 1 GHz, 256 MByte RAM und eine Geforce2 GTS.

PAUL SOHNE, PER E-MAIL

Ihre Hardwareangaben sind sehr vage – eine Auskunft über das Betriebssystem sowie eine genauere Beschreibung von Prozessor und Mainboard wäre sehr hilfreich. Unser Tipp: Aktualisieren Sie die Treiber für Sound- und Grafikkarte, patchen Sie das Spiel auf die aktuelle Versionsnummer (<http://www.morrowind.de/updates.php>), schalten Sie alle Hintergrundprogramme aus und starten Sie dann den PC und das Spiel erneut. Wenn Sie PC-Komponenten (Grafikkarte, CPU) überlastet haben, sollten Sie diese wieder in ihrer Standardfrequenz betreiben. Hilft dies immer noch nicht, wenden Sie sich an die technische Hotline des Herstellers Ubi Soft: 0180-5554938 (€ 0,12 pro Minute), erreichbar von Montag bis Freitag von 9 bis 19 Uhr.

Brennt meine CPU durch?

Mein Prozessor (Athlon XP 2000+) hat eine Betriebstemperatur von ca. 80 Grad, was natürlich viel zu heiß ist. Da dieser Zustand schon länger besteht, wollte ich wissen, ob der Chip vielleicht Schaden genommen haben könnte.

SIMON, PER E-MAIL

Solange das Mainboard die Temperaturodiode des Athlon XP nicht direkt ausliest (siehe Mainboard-Anleitung und gegebenenfalls beigelegte Software), sind Gradangaben unpräzise. Vor allem die Werte des Mainboard-BIOS stimmen oft nicht. Akzeptabel sind 70 bis 80 Grad – darüber wird es kritisch. Wenn Ihr PC oft ohne ersichtlichen Grund abstürzt oder Lesefehler meldet, sollen Sie schleunigst den Sitz des CPU-Lüfters überprüfen und gegebenenfalls neu montieren. Vergessen Sie aber nicht, den Chipkern dünn mit Wärmeleitpaste einzustreichen, bevor Sie den Lüfter neu montieren. Wenn Sie bisher absturzfrei spielen konnten, können Sie die Temperatur im PC-Gehäuse weiter senken, indem Sie einen oder mehrere Gehäuselüfter (80 mm) einbauen.

Battlefield 1942 und Modem

Ich spiele Battlefield 1942 und kann mich einfach nicht in Multiplayer-Spiele einklinken: „Verbindung konnte nicht hergestellt werden ...“. Ich spiele mit einem 56k-Modem – das nervt bei einem Onlinespiel.

JAKOB OBERHOFER, PER E-MAIL

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Ein Modem ist technologisch bereits stark überholt und hat im Vergleich zu DSL- und ISDN-Verbindungen viele technische Nachteile. Einer ist zum Beispiel die höhere Latenzzeit. Damit wird die Zeit beschrieben, die vom Versenden zum Empfang der Daten vergeht. In Action-Spielen wie **Battlefield 1942** kann so etwas über Sieg oder Niederlage entscheiden. Außerdem spielt bei Modemverbindungen auch die Leitungsqualität eine entscheidende Rolle. Wir vermuten, dass bei Ihnen beide Probleme für die Verbindungsabbrüche verantwortlich sind. Sie sollten entweder auf ISDN oder DSL umsteigen.

BERND HOLTSMANN



CPU-BREMSE Je mehr Bots Sie in Battlefield 1942 einsetzen, umso langsamer wird das Multiplayer-Spektakel – hier hilft vor allem mehr CPU-Power und Hauptspeicher.

ASUS Graphics

ASUS V9180

Video Suite

Geschwindigkeit x 8



- Powered by Nvidia® GeForce4 MX 440-8X
- Unterstützt AGP 8X mit einer Bandbreite von bis zu 2,1GB/s
- High-Speed 64MB DDR Grafikkartenspeicher
- Hochwertiger TV-Ausgang für die Wiedergabe am TV
- Videoeingang unterstützt Echtzeit Videoaufnahmen, hochwertige Videokompression und Videobearbeitung
- Vielfältige Geräteanschlüsse (Dual DVI, Dual VGA, DVI+VGA)

GeForce4 MX 440-8X Series

V9180 Video Suite

V9180 Video Suite
GF4 MX440-8X
AGP 8X
64MB DDR
Dual DVI-I, Dual VGA, TV-out, Video In
Smart Doctor
Smart Cooling
Mit tollen 3D Spielen

V9180 / TD

V9180 / TD
GF4 MX440-8X
AGP 8X
64MB DDR
DVI-I, Dual VGA, TV-out
Mit tollen 3D Spielen

V9180 Magic / T

V9180 Magic/T
GF4 MX440-8X
AGP 8X
64MB DDR
VGA, TV-out

www.asuscom.de

ASUS

G.O.T.T.3.0

WAS BISHER GESCHAH: HERB S. BLOWJOB IST MIES, FIES, DIES UND DAS UND HAT EINE IA-WELTHERRSCHAFTSSOFTWARE PROGRAMMIERT, MIT DER ER DIE KRASS-KORREKT-KONKRETE PC ACTION UND ÄKTSCHN MÄN AUSLÖSCHEN WILL: G.O.T.T. 3.0. SEIN SEGEN BRINGENDER PLAN IM SCHNELLDURCHLAUF MIT DER SOFTWARE VERWandelt SICH HERB IN G.O.T.T. - DANN: AHMED ISCITÜRK GILT'S AUSZUSCHALTEN, WEIL DANN DIE REDAKTION ÜBER DEN VERLUST IHRES GÜNSTIG ERWORBENEN KÜMMELTÜRKEN SO WAS VON TRAUIG IST, DASS GAR NIX MEHR GEHT, BIGGE AUF DER STELLE ÄKTSCHN MÄN ENTLÄSST, DIESER ZUM SOZIALFALL, GAR UNTER DEN BRÜCKEN VON FIRTHBAY DAHINVEGETIEREN WIRD UND ÄKTSCHN TSCHUNTER ERGO INS WAISENHAUS KOMMT.



EIN SCHÖNER TRAUM, DEN HERB MIT EINEM GESCHENK AN ISCITÜRK VERWIRKLICHEN WILL. SO FLATTERT DEM TÜRKISCH STÄMMIGEN STÄMMIGEN TÜRKEN AUCH SCHON EINE PRAY-STATION® INKL. G.O.T.T. 3.0 AUF DEN SCHOSS. "KÜNSÜLE ÜST KÜCKE" IST DANN AUCH PRAKTISCH SEIN LETZTER GEDANKE, DENN SOFORT WIRD DER RED-MUFTI INS SPIELGESCHEN EINBESAUGT UND DORT VOM OBERINQUISITOR WÜRG DE TÜRK... ÄHM, SAGEN WIR MAL: FÜRSORGLICH BETREUT. DER REST SIND REINE FORMALIEN UND BEIM BARTE DES PROPHETEN: HERB SIEHT SICH SCHON IN EINER SCHÖNEREN ZUKUNFT IN EINER BESSEREN WELT. OB, WIE, WENN JA: WANN UND ÜBERHAUPT, DAS ENTNEHMEN SIE DEN AUFS SORBSAMSTE ZUSAMMENGESTELLTEN BILDERN IM ANSCHLUSS AN DIESE EINLEITENDEN ZEILEN.



EASYTÜRK HAT IN DER FOLTERHAFT JAHRELANG EIN LAMM MIT DEN ECKDATEN SEINER BEFANGENSCHAFT BESUNGEN.



HAHAHA!!!
LÄUFT JA WIE AM SCHNÜRCHEN.



DIE BOTSCHAFT IST DEM UNSCHULDIGEN TIER (RECHTS IM BILD) IN FLEISCH UND BLUT ÜBERGEBANGEN.



... UND IN WENIGEN SEKUNDEN WIRD ÄKTSCHN MÄN PERSÖNLICH DIE BOTSCHAFT BEIM ERSTEN BISS IN DIE LABENDE SPEISE AUS DEREN DNS ENTZIFFERN.



JETZT GILT ES NUR NOCH, DREI FRAGEN ZU KLÄREN: WIE GEHT'S ZUM TÜRKEN? WIE BLOWJOBS PLAN VEREITELN? UND WIE DIE KÜNDIGUNG RÜCKGÄNGIG MACHEN?



SUPERFRAGE:
ZUM TÜRKEN?

SUPERANTWORT:
IMMER DER NASE NACH.



ÄKTSCHN MÄN MACHT WIE IMMER AUCH HIER INSTINKTIV ALLES RICHTIG; ER BESUCHT EINFACH DEN NÄCHSTBESTEN.



KONKRET!!!

KORREKT!!

KRASS!

DIE LAUFENDE NASE IST VOLL ANSTECKEND UND FÜHRT UNSERE HELDEN SPORNSTREICHS ZUM VERMISSTEN REDAKTEUR.



DIE FOLGENDE BEFREIUNG LÄUFT SO HIMMLISCH FRIEDLICH AB, DASS WIR SIE UNSEREN LESERN AUF KEINEN FALL ZUMUTEN WOLLEN - UND KÖNNEN.



NEIN!!!!
WIE KONNTE DAS PASSIEREN?



ALL DAS MACHT UNSEREN HELDEN SO WAS VON STUTZIG: WAR DIESE BEFREIUNG NICHT ETWAS ZU EASY? ODER LASSEN SICH TÜRKISCHE PC-ACTION-REDAKTEURE IMMER SO LEICHT BEFREIEN? ODER GEHT'S NUR BEI ISCITÜRK SO EASY? EGAL, IMMER DER NASE NACH UND RAUS AUS DIESEM ZUSTAND

G.O.T.T. VERFOLGTE DAS GESCHEHEN VON ZIEMLICH WEIT ALLES SELBER MACHEN? PLAN B TRITT IN KRAFT: DAS

OBER HERAB UND IST STINKSAUER: "MUSS MAN DENN XTREEMSTE ARMAGEDDONING ALLER ZEITEN!!!"



IN DER WEISSEN ECKE MIT DEM RAUSCHEBART: G.O.T.T., DER ALLMAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAACHTIGE.



UND IN DER BLAUEN ECKE MIT DEM FIGURBETONTEN DRESS: AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA- AAAAAAAAAÄTSCHN MÄN.



G.O.T.T. SCHICKT BLITZE ...



G.O.T.T. SCHICKT B-SUS ...



G.O.T.T. SCHICKT HOSTIENKÄMPFERSTERNE ...



SCHAU, EIN ENGEL.



SCHUNG!

ÄTSCHN MÄN NUTZT DIESEN MOMENT DER ABLENKUNG. G.O.T.T. KRIEBT VOLL WAS IN DIE SOFTWARE-EIER UND VERWANDELT SICH ZURÜCK IN DAS, WAS ER EIGENTLICH IST:



HERB S. BLOWJOB, DER FIESE-MIESE KERL. ÄTSCHN MÄN STAUNT NICHT SCHLECHT. ABER JETZT IST NICHT DIE ZEIT DES STAUNENS, SONDERN DIE ZEIT DES FEIERNS: VIPPIE.

ÄTSCHN MÄN UND ÄTSCHN TSCHUNTER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL UND IHREN AUFGEBENDEN JOB ZUM ERSTEN MAL GERETTET. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED SCHENKT IHNEN UND UNS DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS (UND UNTER DER SCHULBANK) MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.

NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE.
KORREKTE BESPRECHUNGEN.
KONKRETE HILFE.

PLUS DVD NUR 4,99!



POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99!

WIE IMMER WAR ES KNAPR WIE IMMER IST ES BIT GEBANGEN. ABER, SO STELLT SICH UNS DIE FRAGE ALLER FRAGEN: WIE LANGE NOCH? WELCHEM MIESEN ERZBÖSEWICHT FÄLLT DANN DOCH MAL DER ULTIMATIVE WELTBEHERRSCHUNGSPLAN, GEGEN DEN UNSER HELD DOCH NICHTS MACHEN KANN, EINZ HOFFENTLICH NUR EIN BÖSER TRAUM ... ABER WER WEISS?

PC-GAMES-DVD VIDEO-SHOW

Aktuell

Aquanox 2: Revelation
Das PCG-Testcenter

Vorschau

Anstoß 4 vs. Fußballmanager 2003
James Bond 007: Nightfire
Praetorians

Interaktiver Test

Age of Mythology
Need for Speed: Hot Pursuit 2

Test

Anno 1503
FIFA 2003
Iron Storm
No One Lives Forever 2
Rollercoaster Tycoon 2

Spiele-trailer

Age of Mythology
Blitzkrieg
No One Lives Forever 2
Runaway
Sim City 4
Splinter Cell
Tiger Woods 2003
WIDESCREEN
Yager

PATCHES

America's Army Operations v1.30 von v1.2.1 (e)
Arx Fatalis v1.131 (dt.)
Battlefield 1942 v1.1 (e)
No One Lives Forever 2 v1.1 (e)
UT 2003 Editor Patch
UT 2003 Win98_Me Editor Patch
Warcraft 3 v1.03 e
Age of Wonders v1.2 (dt.)
Divine Divinity v1.32 von v1.29 (d)
Neverwinter Nights Updater v1.10 (e)
Neverwinter Nights v1.26 von v1.14 (d)
Neverwinter Nights v1.26 von v1.24 (d)
Operation Flashpoint Resistance v1.85 Compatibility Patch
Operation Flashpoint Resistance v1.85
America's Army Operations Recon Map Add-on
Battle Realms Battle Pack 3
Battlefield 1942 Dedicated Server 1.1 (e)
C&C Renegade v1.034
Die Gilde v1.03b (dt.)
Die Gilde v1.03c (dt.)
Die Hard Nakatomi Plaza v1.02.3 (d)
Die Hard Nakatomi Plaza v1.04 (e)
Divine Divinity Hotfix 5
Neverwinter Nights v1.25 (e)
Neverwinter Nights v1.25 von v1.24 (e)
Tactical Ops v3.32 (e)
Team Factor v1.2 von v1.1 (e)
Warcraft 3 v1.02a (e)

TREIBER:

Windows 9x und Me:

Ati Control Panels 6.13.10.3027
Ati Radeon 7X00 Catalyst-Treiber 2.3
Ati Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
Ati Radeon 9700 Pro 4.13.01.9068
Nvidia 3D Stereo Treiber 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 Beta
PowerVR KYRO I, II Referenztreiber 1.06.16.0051
Sis Xabre Referenztreiber 3.06.55

Windows 2000 und XP:

Ati Control Panel 6.13.10.3027
Ati Radeon 7X00 6.13.01.9067
Ati Radeon 8500 Pro 6.13.10.6193
Ati Radeon 9700 Pro 6.13.10.6193
Nvidia 3D Stereo Treiber 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce4) 40.72 Beta
PowerVR KYRO I, II Referenztreiber v1.06.16.0051 WinXP
Sis Xabre Referenztreiber 3.06.55

SPECIALS:

3D-Analyse 1.5.2
Acrobat Reader
America's Army Map Pack
America's Army Map Pack
CD-Bremse 1.23
DirectX 8.1b Win9x_Me/Win2k
DVD-Inlay als PDF-Datei
Partitionmagic 8.0 Demo
Rage3D Tweak 3.6
Refreshlock 2.02
Rivatuner 2.0 RC 12
Stronghold Add-on
TVTool 6.5
UT 2003 Dedicated Server v2107
UT-2003-Special: Maps, Skins, Mutatoren
WinDVD (Trial-Version)

EXKLUSIV-DEMO | AGE OF MYTHOLOGY

DVD & CD

Exklusiv bei PC Games unternehmen Sie einen Demo-Ausflug in die griechische Mythologie des AoE 2-Nachfolgers: Als Held Arkantos stellen Sie sich per Tutorial einem Zyklopen und bauen Ihre erste Siedlung auf. Anschließend machen Sie sich auf den Weg, um das sagenhafte Atlantis zu verteidigen. Zusätzlich gibt es Alfheim- und Midgard-Zufallskarten. Es darf bis zum dritten Zeitalter gespielt werden.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 556 MB

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Einheiten und Schaltflächen auswählen
	Ziele auswählen



TOP DEMO | NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

DVD & CD

Deutlich schneller, als die Polizei erlaubt, sind Sie in Need for Speed: Hot Pursuit 2 unterwegs: Während Sie sich an der Calypso Coast auf die rasante Tour gegen andere Luxus-Renner durchsetzen, kommen Ihnen die Gesetzeshüter nicht nur auf vier Rädern in die Quere, sondern bombardieren Sie sogar vom Hubschrauber aus. Sie selbst dürfen zwischen einem Ferrari 360 Spider und einem Porsche 911 wählen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 137 MB

SPIELSTEUERUNG:

Taste	Aktion
	Beschleunigen
	Bremsen/Rückwärtsgang
	Nach links lenken
	Nach rechts lenken

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN (MP)

DVD & Abo-CD

Jetzt wird's heiß! In der Multiplayer-Demo zu Novalogics neuem Ego-Shooter Black Hawk Down schlägt es Sie als US-Soldat direkt in den Wüstenstaat Somalia. Insgesamt haben es drei Karten in die Demo geschafft, die Sie im Netzwerk oder online über Novaworld ausgiebig zocken dürfen. Vor allem die Grafik gefällt auf Anhieb. Hierbei handelt es sich um die verbesserte Engine aus Comanche 4.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 110 MB

SPIELSTEUERUNG:

Taste	Aktion
	Vorwärts/rückwärts
	Nach links/nach rechts
	Waffe abfeuern
	Zielfernrohr

ARCHANGEL

DVD & Abo-CD

Als Michael, Ihre Spielfigur im 3D-Action-Adventure **Archangel**, in einem mittelalterlichen Kloster aufwacht, weiß er zunächst nur, dass er nichts weiß. Die Mönche erklären ihm jedoch bald, wer er ist, und bringen ihm bei, wie man springt, sich duckt, anschleicht und wie man sich mit dem Zauberschwert durchschlägt. Anschließend geht es auf die Suche nach einem verfluchten Dorf und einem geheimnisvollen Stein ...

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 139 MB

SPIELSTEUERUNG:

Taste	Aktion
W/S	Vorwärts/rückwärts bewegen
A/D	Nach links/rechts ausweichen
J/K	Angreifen/springen
C	Benutzen/aufheben
Alt halten	Ducken

WWE RAW

DVD & Abo-CD

Für die Wrestlingfans unter unseren Lesern haben wir diesen Monat ein ganz besonderes Schmankerl. Nämlich die spielbare Demoversion zu THQs **WWE Raw**. Mit Gamepad oder per Tastatur lassen Sie Ihren Catcher im Ring „Back Breakers“, „Drop Kicks“ oder „Choke Slams“ durchführen. Zwei Charaktere stehen Ihnen hierfür zur Auswahl. Hals- und Beinbruch!

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 100 MB

SPIELSTEUERUNG:

Das Spiel wird am besten mit dem Gamepad gespielt.



TOP-DEMO | FIFA 2003

DVD & CD

Alle Jahre wieder ... finden sich die Fußballteams der Welt auf den Plätzen einer neuen FIFA-Simulation von EA Sports ein – ob sich ein Kauf in diesem Jahr lohnt? Wem unser großer Test in dieser Ausgabe noch nicht reicht, der kann in dieser spielbaren Demoversion schon einmal wahlweise die Mannen von Real Madrid oder Arsenal London zum Sieg führen. Die Spielzeit wurde gegenüber der Vollversion eingeschränkt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 750, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 31,8 MB

SPIELSTEUERUNG:

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Ausgewählten Spieler bewegen
A, W, S	Passspiel
E	Sprinten
D	Schuss
S	Spieler wechseln



SPECIAL NUR AUF DVD | UNREAL TOURNAMENT 2003

DVD

Infogrames' Multiplayer-Shooter ist der erwartet große, neue Impuls vor die Online-spieler-Community geworden. Ein Indiz dafür sind die vielen bereits angekündigten Modifikationen und Fan-Add-ons. Ganze Arbeit haben schon die „Mapper“ und „Skinner“ geleistet. Deshalb haben wir eine Auswahl der wichtigsten neuen Karten und Charakter-Texturen mit auf die DVD gepackt. Als besonderes Extra gibt es dazu die 230 MB große Server-Software mit Dokumentation und die neuesten Patches.

MAPS:	SKINS:	SERVERSOFTWARE:
Asbestos101	Batman	Unreal Tournament
DeadSimple 2003	Chuckbreaker	2003 dedicated
DM-Curse3	FleshArmor	server v2107 mit
DM-Jewel_b	Gage	Installations-Doku-
DM-WTF-Sewer	Krujin	mentation.
ForsakkenSky2003	Sophia-Skin	
xONE	Miss Whenday	UPDATES:
Zenfist	... und viele mehr	UT 2003 Editor Patch
Face Off Karma		UT 2003 Win98_ME
... und viele mehr		Editor Patch



TOP-10-DEMOS

PLATZ

- 1 Age of Mythology
- 2 FIFA 2003
- 3 Need For Speed: Hot Pursuit 2
- 4 Haegemonia
- 5 Delta Force Black Hawk Down
- 6 Project Nomads
- 7 Archangel
- 8 WWE Raw
- 9 MoralMinus
- 10 Recharge

TOP-DEMO | HAEGEMONIA

Haegemonia versetzt Sie ins Jahr 2104 – und mitten in einen Unabhängigkeitskrieg zwischen der Erde und dem kolonisierten Mars. Wie sich das 3D-Echtzeit-Strategical spielt, dürfen Sie hier anhand der ersten Episode der Mars-Kampagne ausprobieren. Ihre Aufgabe ist es, gegnerische Handelschiffe aufzuhalten, die Basen nahe beim Jupiter zu erreichen versuchen. Multiplayer-Spiel wird ebenfalls unterstützt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX 8.1
HD: 241 MB

SPIELSTEUERUNG:

Taste **Aktion**
O Objekte/Schaltflächen auswählen
R Ziel festlegen
Mausbewegung Ausgangspunkt durch den Raum bewegen
Mausbewegung + **Q** Perspektive verändern



DVD & Abo-CD

RECHARGE

DVD & CD

In unserer Demoversion zu diesem horizontal scrollenden Ballerspiel erwarten Sie zweieinhalb Levels, die Ihre Reaktionen aufs Äußerste fordern. Vergessen Sie nicht, die Waffen-Upgrades einzusammeln. Denn ohne diese sind Sie selbst beim einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade unter Garantie auf verlorenem Posten. Gespielt wird Recharge: The Battle for Freedom! übrigens ausschließlich mit der Maus.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 133, 32 MB RAM
Empfohlen: CPU 600, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectDraw
HD: 19 MB

SPIELSTEUERUNG:

Taste **Aktion**
Maus Schiff steuern
L Laserfeuer
Q Protonen-Torpedo

PROJECT NOMADS

DVD & Abo-CD

3 D-Action, Strategie, Adventure – drei Wünsche auf einmal. Kein Problem für **Project Nomads**: Als Abenteurer zwischen fliegenden Inseln werden Sie von den Schiffen der „Wächter“ überrascht und legen eine Bruchlandung auf einem der Felsmassive hin. Dort treffen Sie auf den geisterhaften „Baumeister“ – mit ihm zusammen rüsten Sie Ihre Insel zum Schlachtschiff auf und ziehen gegen die Wächter in den Kampf ...

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 209 MB

SPIELSTEUERUNG

Taste **Aktion**
W Vorwärts/rückwärts bewegen
A Nach links/rechts bewegen
S Auswählen, schießen
Q Springen

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Age of Mythology
Archangel (nur Abo-CD)
Delta Force Black Hawk Down (nur Abo-CD)
FIFA 2003
Haegemonia (nur Abo-CD)
MoralMinus
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Project Nomads (nur Abo-CD)
Recharge
WWE Raw (nur Abo-CD)

FIFA 2003 (nur Abo-CD)
Iron Storm (nur Abo-CD)
Need for Speed: Hot Pursuit 2 (nur Abo-CD)
No One Lives Forever 2
Rollercoaster Tycoon 2

Vorschau

Anstoß 4 vs. Fußballmanager 2003
James Bond 007: Nightfire
Praetorians (nur Abo-CD)

UT 2003 Editor Patch
UT 2003 Win98_Me Editor Patch
Warcraft 3 v1.03 e
Age of Wonders v1.2 (dt.) (nur Abo-CD)
Divine Divinity v1.32 von v1.29 (d) (nur Abo-CD)
Neverwinter Nights Updater v1.10 (e) (nur Abo-CD)
Neverwinter Nights v1.26 von v1.14 (d) (nur Abo-CD)
Neverwinter Nights v1.26 von v1.24 (d) (nur Abo-CD)
Op. Flash. Resist. v1.85 Compatibility Patch (nur Abo-CD)
Operation Flashpoint Resistance v1.85 (nur Abo-CD)

PATCHES & TREIBER

America's Army Operations v1.30 von v1.2.1 (e)
Arx Fatalis v1.131 (dt.)
Battlefield 1942 v1.1 (e)
No One Lives Forever 2 v1.1 (e)

WINDOWS 9X UND ME:

ATI Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72 Beta

WINDOWS 2000 UND XP:

ATI Radeon 8500 Pro 4.13.01.9068
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 40.72 Beta

VIDEOS

Aquanox 2: Revelation
Das PCG-Testcenter

Test

Age of Mythology
Anno 1503 (nur Abo-CD)

MORALMINUS

DVD & CD

Langweile in der Mittagspause? Dann installieren Sie doch mal die Demo zu **MoralMinus**. In diesem klassischen Ballerspiel schießen Sie Horden von Alienschiffen ab. Je schneller Sie sind, desto mehr Punkte werden Ihrem Konto gutgeschrieben. Die Demoversion umfasst einen Level und drei Waffensysteme. Die Vollversion können Sie im Internet unter www.akatora.com für € 17,50 herunterladen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 333, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 34 MB

SPIELSTEUERUNG:

Taste **Aktion**
W Vorwärts/rückwärts bewegen
A Nach links/rechts bewegen
S Geradeaus feuern
X Diagonal feuern
Q Laser abfeuern

Umtauschcoupon

Name _____ Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
PLZ, Wohnort _____
Fehlerbeschreibung _____

Nr. der Ausgabe: _____

☐ PCG-Net-CD

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Netzwerk-Hardware zu gewinnen

Router, Switches und Netzwerkkarten -
**in diesem Monat verlosen wir 40
 edle Hardware-Highlights.**

PC Games verlost in diesem Monat in Kooperation mit Devolo modernste DSL-Router, Netzwerkkits und Switches – in einem Gesamtwert von knapp 2.900 Euro. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:

10x Devolo Microlink LAN Router (je 150 Euro)

LAN-Router, Firewall und Switch in einem! Mit dem Gerät können Sie sich einen ADSL-Internetzugang mit bis zu vier PCs teilen und ihn dabei gleichzeitig durch die Firewall absichern – einfacher geht es kaum.



10x Devolo Microlink LAN Switch (je 80 Euro)

Der hochwertige 8-Port-Ethernet-Switch verteilt die verfügbare Bandbreite nicht über alle acht Anschlüsse, sondern stellt 10/100 MBit für jeden Netzwerkanschluss zur Verfügung. Der achte Port dient außerdem als Uplink für andere Switches.



10x Devolo Microlink PCI LAN Kit (je 40 Euro)

Neben den zwei 10/100-MBit-Netzwerkkarten im PCI-Format bekommen Sie natürlich ein Netzkabel sowie Treiber für alle Windows-Betriebssysteme der letzten fünf Jahre. Einfacher kann man PCs nicht vernetzen.



10x Devolo Microlink LAN PCI (je 20 Euro)

Diese interne 10/100-MBit-Netzwerkkarte bringt Sie mit bis zu 100 MBit/s ins lokale Netzwerk. Einfach in den PCI-Slot stecken, festschrauben und per Netzkabel mit einem Hub, Switch oder anderem PC verbinden – et voilà.



**Devolo
= Elsa?**

Bisher wurden mehr als fünf Millionen Microlink-Modems verkauft. Sie stehen für höchstes Qualitätsniveau und beste Leistungswerte. Der Name „Microlink“ ist eine ehemalige Marke der Elsa AG, die nach der Insolvenz am 1. Mai 2002 von der Devolo AG übernommen wurde. Das Team aus ehemaligen Elsa-Mitarbeitern führt nun die hohe Qualität der Microlink-Produkte auch im Netzwerk-Bereich weiter.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Devolo und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. November 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?

- ☐ Bis 16 Jahre
☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?

- ☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: _____

Vorname: _____

Anschrift: _____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):

- ☐ UT 2003
☐ Anno 1503
☐ Icewind Dale 2
☐ FIFA 2003

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?

1. _____
2. _____
3. _____

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?

1. _____
2. _____
3. _____

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?

1. _____
2. _____
3. _____

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?

1. _____
2. _____
3. _____

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?

- ☐ Ja
☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

- _____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

- _____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)

- ☐ Aufbau-Strategie
☐ Wirtschaftssimulation
☐ Echtzeit-Strategie
☐ Taktikspiele
☐ Runden-Strategie
☐ Ego-Shooter
☐ Taktik-Shooter
☐ Sci-Fi-Action
☐ Action-Adventures
☐ Militärische Simulationen
☐ Geschicklichkeit
☐ Adventures
☐ Rollenspiele
☐ Action-Rollenspiele
☐ Online-Rollenspiele
☐ Fußball-Spiele
☐ American Sports
☐ Sport-Simulationen
☐ Motorsport
☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: _____

Inserent: _____

Seite: _____

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: _____

Vorname: _____

Adresse: _____

Telefon: _____

Beruf: _____

Alter: _____

E-Mail: _____



Ajuntament de Barcelona

80
anni 1902-2002



LIVE AUS BARCELONA
MTV EMAs 2002
am 14.11.02 um 21 Uhr

VOTA

: WÄHLE

DEINE STIMME ZÄHLT

everybody votes

mtv.de/ema oder sms* an 82005 mit Text "EMA"

* € 0,49 pro sms

sponsored by

D&G
DOLCE & GABBANA

dolcegabbana.it

vodafone

live!

vodafone.com

Foot Locker

footlocker-europe.com

AMERICAN EXPRESS

www.americanexpress.com/global



**europa
music
awards**
2002
barcelona

Medienpartner

TV SPIELFILM

BRAVO

3

Leser fragen, PC Games antwortet

Heiß auf Eis?

Betreff: Test NHL 2003

Leider gibt es einen Fehler auf Seite 121. Bei Bild 6 heißt es: „Da kann Calgarys Torhüter nur noch große Augen machen.“ Es handelt sich hierbei aber um den Torwart der Detroit Red Wings, wie man am Trikotzeichen (Rad mit Flügel) erkennen kann.

DIRK SCHLISCHKA

Kapitaler Fehler – Sie haben natürlich Recht. Um das zu erkennen, muss man wirklich kein Eishockey-Experte sein. Autor Gebauer wurde zum Auswendiglernen sämtlicher NHL-Spielerstatistiken der Jahre 1990 bis 2002 verdonnert.

Woher bekomme ich **NHL 2003** für den PC? Ich hab den Bericht über **NHL 2003** gelesen und die Demo von der aktuellen Ausgabe gespielt – da wollte ich es sofort haben! Ich war jetzt schon in zig Geschäften, doch keines hatte es. Meistens wurde mir gesagt: „EA liefert schon lange keine NHL-Spiele mehr – es gibt nur noch das, was Sie hier sehen.“ Und das waren dann Spiele wie der **Fußballmanager** und **Madden**, aber die will ich nicht! Ich bin völlig verzweifelt. Vielleicht könnt ihr mir sagen, wo ich das herkomme.

BJÖRN, PER E-MAIL

Unser Tipp: Schleunigst das Geschäft wechseln – der Verkäufer liest offenbar ein anderes Magazin als PC Games. Im Ernst: Selbstverständlich bringt Electronic Arts in diesem und auch in den nächsten Jahren NHL-Eishockey-Simulationen auf den Markt. Zwar wurde die Veröffentlichung von **NHL 2003** auf den 25. Oktober verschoben, seit diesem Zeitpunkt ist das Spiel jedoch überall im Handel erhältlich.

Papparazzi

Betreff: Screenshots in PC Games

Ich find die Screenshots, die ihr in euren Tests immer habt, echt super! Wie macht ihr das, habt ihr dazu ein Programm, das im Hintergrund läuft?

STEFFEN, PER E-MAIL

Viele Spiele haben eine eingebaute Screenshot-Funktion, die wir nutzen. Andernfalls greifen wir auf das Programm HyperSnapDX zurück. Eine Shareware-Version kann man sich unter <http://www.hyperionics.com> herunterladen.

UT 2003

Betreff: Test und Demo zu Unreal Tournament 2003

Man kommt nachmittags von der Schule, schaut in seinen Briefkasten und ist zum x-ten Mal froh, dass man die PC Games abonniert hat. Und wieso? **UT 2003**! Man könnte Infogrames nicht oft genug sagen, wie richtig es war, die Demo PC Games zukommen zu lassen. Mit mir hat das Spiel mindestens einen Käufer, der durch die Demo auf das Spiel aufmerksam geworden ist, mehr. Aber nun ist schon Schluss. Ich muss wieder „You have won the match!“ hören.

MICHAEL SCHULZ, PER E-MAIL

Ich habe mir das Spiel **Unreal Tournament 2003** gekauft, da ich schon viele Berichte und Videos von euch gelesen und gesehen habe. Als ich das Spiel spielte, war es zum Teil ganz anders als in euren Berichten. Zum Beispiel gibt es im Einzelspieler-Modus nicht die Möglichkeit, neue Kämpfer zu kaufen, die sich nach einem gewonnenen Match verbessern. Man kann nur Kämpfer entlassen, wenn sich einer meinem Team anschließen möchte. Allgemein fehlt das Liga-

spiel, worauf ich mich am meisten gefreut habe. Im Optionen-Menü kann man zudem die Framerate nicht einstellen. Wieso wurden die ganzen Sachen wieder rausgenommen?

BENJAMIN BAKALLA, PER E-MAIL

Epic hat den Teammanagement-Modus, den wir in unseren Preview- und Test-Versionen noch spielen durften, in letzter Minute auf einen rudimentären Spielertausch während der Ladder-Spiele zusammengestrichen. Über die genauen Gründe für diese Maßnahme können wir nur mutmaßen – vermutlich wäre es sonst zu weiteren Terminverschiebungen gekommen. Das Teammanagement ist auch in der US-Version nicht enthalten.

Ich wollte mir eigentlich **UT 2003** kaufen. Aber als ich euren Test darüber gelesen habe, war ich mir nicht sicher, ab wie viel Jahren es freigegeben ist. Denn ihr habt geschrieben, es sei ab 18 Jahren, allerdings habt ihr nicht euer „Ab 18“-Icon abgedruckt.

MAXI TREFFER, PER E-MAIL

Ursprünglich sollte **UT 2003** eine „Ab 18“-Empfehlung erhalten. Nachträglich wurde dies aufgrund der Änderungen in der deutschen Version auf „Ab 16“ korrigiert. Das ist auch der Grund, warum zunächst die Versionen mit den roten USK-18-Stickern ausgeliefert wurden; inzwischen sind nur noch die 16er-UT 2003-Spiele erhältlich. Inhaltlich sind beide Fassungen völlig identisch.

Accolade

Betreff: Was ist eigentlich mit...?

Erstmal Kompliment für die tolle Zeitung! Meine Frage: Wie kann ich Kontakt mit Accolade aufnehmen? Den Entwicklern von den legendären





Der erste Schritt zum Ruhm

Viele werden lesen und wissen auch, dass die 12 Köpfe von namhaften Designern stammen. Die eines der leicht vergessenen Testimonials auf der Website der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Die 12 Köpfe sind die Designer, die die ersten 12 Ausgaben von Battlefront 1942 gestaltet haben. Die ersten 12 Ausgaben von Battlefront 1942 sind die ersten 12 Ausgaben von Battlefront 1942.

Sirius X

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

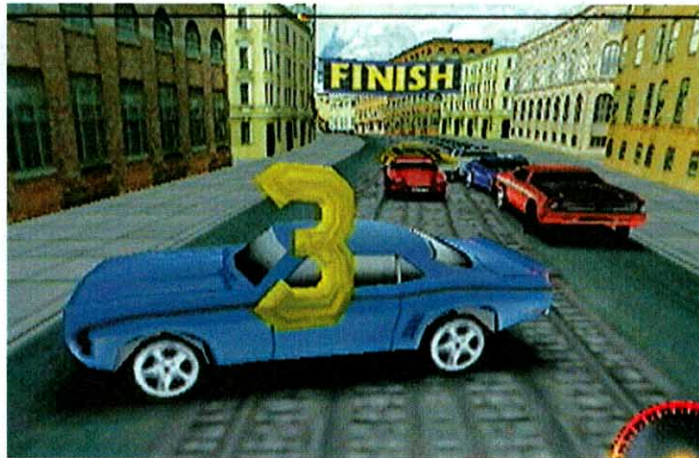
Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.

Im Rahmen der ersten Ausgabe von Battlefront 1942.



PROBEFAHRT Spiele wie Winter Games, Summer Games und Test Drive (hier: Version 4) machten Accolade in den 90ern berühmt.

THEY WERE HEROES Bereits in Ausgabe 05/00 hatte ein PC-Games-Leser die Idee zu einem Multiplayer-Schlachtfeld à la Battlefield 1942.

Winter Games. Ich habe sie übers Internet nicht gefunden!

MARTIN, PER E-MAIL

Accolade wurde bereits vor mehreren Jahren vom französischen Spielegiganten Infogrames (UT 2003, Grand Prix 4, Rollercoaster Tycoon 2) aufgekauft. Die legendäre Firma, die mit Winter Games und Test Drive in den 90er-Jahren einige der populärsten Spiele produzierte, existiert nicht mehr – genauso wenig wie die Marke Accolade. Die Titel sind nur noch secondhand bei Online-Auktionshäusern und Sammlern zu bekommen.

Age of Mythology

Betreff: Vorschau AoM

Wie kann es sein, dass in anderen Magazinen schon Tests zu Age of Mythology zu lesen sind, bei euch hingegen nur ein Preview?

ANDREAS, PER E-MAIL

Microsoft hat allen Redaktionen eine Version mit 15 kompletten Missionen des Echtzeit-Strategiespiels zur Verfügung gestellt (die Verkaufsfassung enthält 36 Szenarien). Wir hielten diese Version noch nicht für testfähig und haben lieber das „richtige“ – vollständige – Age of Mythology abgewartet. Im Übrigen bekommt PC Games sehr oft Muster für „Exklusiv-Tests“ angeboten, die wir aus Gründen der Glaubwürdigkeit und Seriosität regelmäßig ablehnen. Was denken Sie darüber – halten Sie Exklusiv-

Tests oder Tests von Spielen mit eingeschränktem Funktionsumfang prinzipiell für akzeptabel?

Rabeneltern

Betreff: Vorschau Raven Shield

Ich mein, ich kann mich ja auch irren, aber in Ausgabe 10/02 steht, dass in der nächsten ein Raven Shield-Test drin sein soll. Jetzt frag ich mich: Wo isser denn? Ist da irgendwas verschoben worden oder was ist da los?

WOLFGANG ZWICKEL, PER E-MAIL

Anfang September wurde bekannt, dass die Entwicklungskapazitäten von Tom Clancy's Raven Shield größtenteils auf Tom Clancy's Splinter Cell umgeleitet wurden, um das Spionage-Spiel noch vor Weihnachten auf den Markt bringen zu können. Raven Shield folgt im Februar 2003.

CS vs. NWO vs. BF 1942

Betreff: Bester Multiplayer-Shooter

Ich würde gerne Ihre Frage („Counter-Strike? Was ist das?“) in der PCG 11/2002 auf Seite 97 beantworten. Es ist DAS beliebteste Online-Spiel, das es zurzeit gibt! Und daran wird auch Battlefield 1942 nicht viel ändern PUNKT AUSRUFUNGSZEICHEN. Ich hoffe, ich konnte Ihre „Wissenslücke“ mit meiner Antwort füllen. Und nein, New World Order wird CS nicht als Genre-Referenz verdrängen! Und zwar wegen der Rollenspielelemente. Viele wollen online spielen und Spaß haben und nicht erst einen „Recken“ erschaffen und verbessern müssen, bevor sie mal drei Frags bekommen.

MICHAEL JENET AUS FRIESOYTHE/MARKHAUSEN

Ist es nicht begrüßenswert, wenn Counter-Strike nach all den Jahren zumindest ein bisschen Konkurrenz bekommt? Der riesige Erfolg von Battlefield 1942 zeigt, dass viele Online-Spieler auf der Suche nach Alternativen fündig geworden sind.

Sicher erinnern Sie sich noch: In einer PC Games der vergangenen Jahre gab es ein Special „Profi-Spiele-De-

signer bewertet Leser-Ideen“ (oder so ähnlich). Eine Idee war es, ein gigantisches Online-Schlachtfeld zu schaffen, auf dem gleichzeitig Fußsoldaten, Fahrzeuge und Flugzeuge gegeneinander kämpfen. Damals sagte der Designer, das sei aufgrund der riesigen Distanzen technisch nicht möglich. In Battlefield 1942 wurde doch genau diese Idee umgesetzt! Die Kämpfe finden eben vor dem Hintergrund des 2. Weltkriegs und nicht in einer Sci-Fi-Umgebung (wie damals vorgeschlagen) statt.

FREDERIK DARGEL, PER E-MAIL

„Die Idee, Bodeneinheiten durch Kampfflugzeuge zu ergänzen, wird wegen der unterschiedlichen Reichweiten zu Problemen führen. (...) Ein Kampfflugzeug ist aber recht schnell an der gesamten Infanterie vorübergefliegen.“ Diese Einschätzung stammt aus einem Kommentar von Bernd Lehahn, Entwickler des Weltraum-Actionspiels X: Beyond the Frontier, der eine entsprechende Leser-Idee vor über zweieinhalb Jahren in Ausgabe 05/2000 bewertet hat. In Battlefield 1942 wurde genau diese Idee in die Tat umgesetzt. Wir gehen davon aus, dass noch mehr Spiele in dieser Art folgen werden.

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbrief, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwährende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Be-teiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!



R. Rosshirt

RAINERS EINSICHTEN RAINER ROSSHIRT



Nächtelang grübelte ich über eines der letzten Mysterien der Neuzeit. Warum ist ausgerechnet der Computer an sich männlichen Geschlechts?

Seit langem frage ich mich, warum der Computer in unserem Sprachraum ausgerechnet männlich sein soll. Optisch gesehen mag das stimmen. Der PC an sich ist kantig, farblos und von eher langweiligem Äußeren. Zudem ist er schwer, laut und unhandlich. Aber wir wollen uns hier nicht in oberflächlichen Betrachtungen ergehen. Auch geht es hier nicht um Notebooks, die – geschlechtsspezifisch gesehen – wohl eher so eine Art Zwitterwesen darstellen. Insgeheim hege ich die Theorie, dass Computer weiblichen Geschlechts sind. Angefangen hat alles mit der Erkenntnis, dass man einem PC unzählige Male, bisweilen sogar wohlüberlegte Dinge anvertrauen kann, diese aber unweigerlich verschwunden sind, wenn man nicht ausdrücklich auf einer Speicherung besteht. Und selbst dann sollte man sich nie allzu sicher sein. Aber wehe, man macht den aller kleinsten Fehler. Er wird für alle Zeiten in unerforschlichen Tiefen eines Langzeitgedächtnisses gespeichert, um fortan immer wieder gegen einen verwendet zu werden. Und Hand aufs Herz – wer von uns versteht einen Computer wirklich? Die Tatsache, dass, wenn man sich erstmal einen PC zugelegt hat, man unweigerlich darauf kommt, dass man einen besseren hätte haben können, wenn man ein wenig länger gewartet hätte, erwähne ich jetzt wegen eines funktionierenden Selbsterhaltungstriebes lieber nicht. Der gebietet mir nämlich zu sagen, dass meinem Leben ohne Computer etwas ganz Entscheidendes fehlen und ich meine Tage sinnlos und einsam vor dem Fernseher verträdeln würde.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Haltung

Tach Rossi!!!

Wie wir ja wissen, bist du ein sehr lustiger Mensch. Gehst du mit deinen Kollegen auch so um?

Ich habe gerade wieder mal ein neues Spiel gekauft und war total begeistert. Nachdem ich dann mit der Kampagne kurz vor dem Ende war, kam ich wie üblich mal wieder nicht weiter. Um dieses Problem zu lösen, brauchte ich eine PC Games, sechs Cheats, fünf Versuche, einige Aufmunterungen und fünf Stunden. Da ich weiß, wie sehr man ausrasten kann, stelle ich mir manchmal die Frage, wie ist es wohl bei euch aussieht? Rennen in der Redaktion nur dem Nervenzusammenbruch nahe Personen rum, die verzweifelt auf Tastaturen einschlagen? Oder hält es sich in Grenzen? Ich hoffe, du kannst es mir beantworten. Dann wüsste ich wenigstens, dass ich nicht alleine auf dieser Welt bin!

MACH WEITER SO: FABIAN AUS RECKLINGHAUSEN

Ich muss dich leider enttäuschen. Im richtigen Leben bin ich ein stiller, schweigsamer Mensch. Bei meinen Kollegen bin ich wegen meiner üblen Laune und der Tendenz, über Kafkas Weltanschauung zu philosophieren, berüchtigt. Privat machte ich meine letzte humorige Bemerkung 1997 bei einem Krankenhausbesuch. Nun aber zu deiner eigentlichen Frage: Bei uns rennen nur sehr selten Menschen herum. Hier wird nicht mal gerannt, wenn es Feueralarm gibt. Fassung, Gelassenheit und Nervenstärke sind Grundvoraussetzungen, um als Redakteur bei uns arbeiten zu können. Unsere Tipps&Tricks-Jungs erstellen ihre Komplettlösungen mit guter, altmodischer Schwerarbeit. Fremde Hilfe wird da nicht benötigt. Es herrscht eine Atmosphäre geordneter Geschäftigkeit, die nur ganz selten durch hohe, spitze Schreie unterbrochen wird.

Berufsfrage

Hey Rainer,

ich frage mich schon seit einiger Zeit, wie du eigentlich an deinen Job in einem PC-Spiele-Magazin gekommen bist? Ich mein, klar, eine Überportion Sarkasmus hat schon so manchen in die verrücktesten Situationen gebracht, aber in die Redaktion eines PC-Magazins? Es ist auch für jeden verständlich, dass du dir den Stress und die viele Arbeit ersparen wolltest, die mit einer eigens von dir herausgegebenen Zeitschrift verbunden wären, aber hätte es nicht auch andere Alternativen für dich geben können?

HAERIS

Habe ich nicht schon einmal erwähnt, wie ich zu diesem Job gekommen bin? Durch simplen Zufall, wie es halt oft so ist. Ich arbeitete vorher in einem Computerladen und lernte dort zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Leute kennen. Mein Sarkasmus hat mich übrigens

auch bisweilen ganz woanders hingebracht, doch das ist eine andere Geschichte, an der mein Anwalt die alleinigen Rechte hat. Bei einer eigenen Zeitschrift wäre es nicht einmal der Stress, den ich scheuen würde, sondern viel, viel mehr die Kosten. In diesem Fall verursachen sie zum Glück der Geschäftsleitung ein blühendes Magengeschwür. Ob es andere Alternativen für mich gegeben hätte, wurde bisher nicht ausführlich mit dem Arbeitsamt erörtert – mein Steuerberater verneint an dieser Stelle.

Kostenfrage

Hi lieber Rossi,

ich hab die Frage, ob du eine Ahnung hast, wo man schnell Geld verdienen kann? Ich habe einen „aufgetunten“ 486er und lebe nur in einer kleinen Stadt namens Freising, wo es nichts gibt, wo man Kohle verdienen könnte. Ich flehe dich an, gib mir bitte einen ordentlichen Tipp. Ich frage mich eigentlich, wie du es anstellst, trotz deines gehalts und steigender Benzinpreise immer noch mit deinem Motorrad zu fahren (und ich denke, es ist nicht sehr umweltfreundlich in Sachen Benzinverbrauch).

ALESSANDRO

PC Games-Leser des Monats

Dass der Genuss von Alkohol weibliche Hormone erzeugt und jung hält, demonstriert hier eindrucksvoll Herr B. (52), der im Chat „Fetteratte“ genannt werden möchte. Das Foto zeigt ihn anlässlich der Feierlichkeiten zur Taufe seines Enkels.



Top-Games

über 10 Jahre Erfahrung im
Hard- und Software- Versandhandel

Stoll

www.stoll-games.de

vorläufiger
Packshot!

€ 45,-

PC CD-ROM



€ 44,-



€ 69,-

bitte
erfragen
Sie stets
unsere
Tages-
preise!

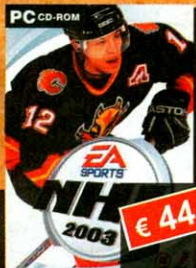
jetzt vor-
bestellen

Age of Mythology,
Collectors Edition,
PC CD-ROM, ab 14. Nov.

Spiele-Highlights



€ 29,-



€ 44,-



€ 45,-



€ 45,-



€ 55,-



€ 54,-

Civilization 3 -
Expansion Set, PC
CD-ROM, dt.

NHL 2003, PC
ROM, dt.

Unreal Tournament
2003, PC CD-ROM, dt.

Anstoss 4, PC CD-ROM,
dt., ab 15.11.2002

Grand Theft Auto:
Vice City,
PlayStation2, dt.,
ab 8.11.2002

007:
Nightfire, Game Cube,
dt., ab 29.11.2002

PC:		PS 2:	
Anno 1503	49,- €	Colin McRae Rally 3	54,- €
Battlefield 1942	44,- €	Conflict Desert Storm	55,- €
Civilization 3	35,- €	Fifa 2003	54,- €
Conflict Desert Storm	44,- €	Formula One 2002	57,- €
Commandos 2 - SE (DVD)	51,- €	Onimusha 2 - Samurais Des.	54,- €
Der Anschlag	34,- €	Pro Evolution Soccer 2	54,- €
Dungeon Siege	49,- €	Red Faction 2	54,- €
Fifa 2003	44,- €	Tekken 4	64,- €
Hitman 2 - Silent Assassin	39,- €	This is Football 2003	57,- €
Icwind Dale 2	45,- €		
Mafia	44,- €	Xbox	
Morrowind	44,- €	Buffy - The Vampire Slayer	59,- €
Neverwinter Nights	49,- €	Colin McRae Rally 3	64,- €
Patrizier 2 - Gold Edition	29,- €		
Prisoner of War	45,- €	Game Cube:	
Rollercoaster Tycoon 2	49,- €	Fifa 2003	54,- €
Stronghold Crusader	44,- €	Super Mario Sunshine	49,- €
Sudden Strike 2	49,- €		
Warcraft 3	45,- €	GB Advance:	
Zoo Tycoon	49,- €	Der Anschlag	45,- €
- Dinosaur Digs, Add On	24,- €	Super Ghouls & Ghosts	49,- €

Hardware-Highlights

Logitech WingMan RumblePad

Gamepad mit Vibrationseffekt,
Ministicks, 9 programmierbare
Schubregler und USB-Anschluß



€ 37,-



NINTENDO GAMECUBE. XBOX GAME BOY ADVANCE GAME BOY COLOR

PC PC GAMES PS2 PlayStation 2

Profitieren Sie von unser langjährigen Erfahrung - jetzt auch im
Videospiele-Bereich und der Unterhaltungssoftware. Wir liefern alle
aktuellen Titel aller gängigen Systeme innerhalb Deutschlands. Eine
grosse Auswahl finden Sie online:

www.stoll-games.de

Bestelltelefon: 08389-9202-12/-17
Bestellfax: 08389-9202-22

Logitech:		Creative:	
Wingman Precision Gamepad USB	14,- €	Soundblaster Extigy	179,- €
Wingman Action Gamepad	25,- €	Soundblaster Audigy Player	119,- €
Wingman Extreme 3D digital	35,- €		
Wingman Strike Force 3D	72,- €	Leadtek:	
MOMO Force Wheel	169,- €	Winfast GF4 TI 4200	204,- €
Wingman Formula GP	42,- €	A250LE - 64 MB DDR	
Wingman Formula Force GP	67,- €	Winfast GF4 MX460 A170	105,- €
		PRO - 64 MB DDR	
		Winfast GF4 MX420 A170- SD - 64 MB SDR	85,- €
Saitek		Terratec:	
R220 Digital Sports Wheel	45,- €	SoundSystem DMX 6fire	233,- €
R80 Lenkrad	28,- €	24/96	
Creative		SoundSystem DMX XFire	55,- €
Inspire Digital 2800	119,- €	1024	
- Speaker		SoundSystem 512i digital	37,- €
Speaker Inspire 5.1 5300	135,- €	SoundSystem SiXPack 5.1 +	74,- €
Speaker Inspire 5.1 5700	399,- €	Audiosystem EWS 88 D	279,- €
		AudioSystem EWX 24/96	179,- €

Kein Mindestbestellwert. Versandkosten bei Vorkasse 3,00 Euro, ab 100 Euro Warenwert versandkostenfrei.
Versandkosten bei Nachnahme komplett 7,00 Euro ohne weitere Kosten, ab 100 Euro Warenwert nur noch
4,00 Euro Nachnahmegebühr.

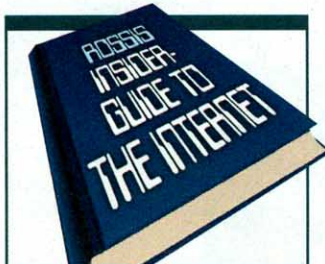
Verkauf nur zu unseren AGB, zzgl. Transportkosten. Technische- Ausstattungs- oder Preisänderungen
Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Angebot freibleibend. Alle Preise in Euro.

STOLL Spiele
Lindauer Str. 85
88138 Weissensberg

Bestell-Tel: 08389-9202-12/-17
Bestell-Fax: 08389-9202-22
info@stoll-games.de



Peter Theodor Bail



[HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/AMERICANSFORCLONINGELVIS](http://www.geocities.com/AMERICANSFORCLONINGELVIS)

Einen anschaulichen Einblick in amerikanische Kultur gewährt uns diese Seite. Allerdings finde ich es ein wenig schade, dass man sich offenbar mit dem Tod von Elvis abgefunden hat.

Please make a small contribution (\$5) by clicking the donate icon:

Donate



[HTTP://WWW.AUSREDEN.DE](http://www.ausreden.de)

Diese Seite erfüllt ein Grundbedürfnis der Menschheit: Immer die richtige Ausrede parat zu haben, ist überlebenswichtig. Leider funktioniert in Stresssituationen das Gehirn meist nicht ganz so reibungslos. Vorsichtige Menschen legen sich für den Fall der Fälle schon vorher einige Ausreden parat.



[HTTP://WWW.HUEHNER-INFO.DE](http://www.huehner-info.de)

Hühner sind eine ungemein faszinierende Tierart. Leider wissen die meisten von uns fast nichts (wenn man einmal von einigen Rezepten absieht) über diese scheue Spezies. Zum Glück gibt es diese Seite, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, ausführlich rund um die schillernde Welt des Huhns zu informieren.



Wenn ich den Hauch eines Schimmer hätte, wie man schnell Geld verdienen könnte, müsstet ihr leider auf mich verzichten, weil es mir in den Tropen doch arg schwer fallen würde, einen vernünftigen Internetzugang auf meiner Jacht zu schaffen, ohne den Platz der Umkleidekabinen für die Tänzerinnen für eine Satelitenschüssel zu opfern. Und warum ich trotz meines gehalts dennoch Motorrad fahren kann, ist auch schnell erklärt: weil ich kein Auto habe und mir im Winter das Skrotum abfriere. Allerdings meint das Finanzamt, dass ich es mir trotzdem nicht leisten kann und mir überlegen sollte, einen vierten Hungertag pro Woche einzulegen. Nur so nebenbei: Im Normalfall brauchen Motorräder weniger Benzin als Autos. Ich könnte zwar zu Fuß in die Redaktion gehen, es sind ja nur zwölf Kilometer, aber ob die Produktion von Schuhsohlen so viel umweltfreundlicher wäre, müsste erst noch geklärt werden.

Pfui Spinne

Hi Rossi,

sag mal bitte, wo werden die Abo-Hefte verpackt? Ich habe nämlich ein wenig Angst. Als ich gestern Abend im Bett den Aboumschlag öffnete, rannte ein kleines, schnelles Spinnchen heraus. Da ich eine unbeschreibliche, fast panische Angst vor allem habe, was schnell krabbeln kann, schlug ich nach ihr und sie verkroch sich. Sie war ja nicht sehr groß, aber sie wird vielleicht wachsen – das weiß ich! Welcher Gefahr bin ich jetzt ausgesetzt? Nicht, dass eure Hefte irgendwo auf den Philippinen verpackt werden, da können sich solche Spinnen in den Körper reinbohren und Eier legen, die groß wie ein Basketball werden! Vielleicht war das ja so eine Spinne? Eventuell eine giftige – sogar tödliche? Naja, wenn sie kommt, erschlage ich sie mit der PC Games :-)

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN: PETER THEODOR BAIL

Statistisch gesehen befindet sich in 0,4 Prozent unserer verpackten Zeitschriften eine Spinne und/oder ein anderes Insekt. Falls sich beides darin befindet, ist das gut für die Spinne und ein Problem wird sich somit von selbst lösen. Das mag dir auf den ersten Blick jetzt erschreckend vorkommen, aber in Anbetracht der Tatsache, dass (statistisch gesehen) eine Tafel Schokolade 0,7 Spinnenbeine beinhaltet, ist das doch halb so schlimm, oder? Immerhin musst du ja nicht an der PC Games lutschen. Im Allgemeinen erreicht solches Getier auch keineswegs eine Größe, um dir oder einem Familienangehörigen von dir (es sei denn natürlich, es handelt sich dabei um eine Fliege, was ich aber ausschließe) gefährlich werden zu können. Beachte bitte, dass Spinnen nützliche Tiere sind – auch die ganz großen, philippinischen – und keineswegs erschlagen werden sollten, was bei deren Größe auch einen starken Magen voraussetzt.

Reklamation

Hi!

Heute ist mir mein PC-Games-Kugelschreiber kaputtgegangen, kann man den vielleicht nachliefern?

FLORIAN MÜLLER

Lieber Herr Müller,

mit Bestürzung musste ich Ihre Reklamation zur Kenntnis nehmen. Schier unverständlich, wie es so weit kommen konnte. Nächstelag lagen die Kollegen der Qualitätssicherung weinend in unserem Keller, wohin wir sie eine Weile verbannten, zwecks besseren Möglichkeiten von Züchtigung und Geißelung. Natürlich wurden ihnen umgehend Urlaubs-, Weihnachts- und sonstige Gelder gestrichen. So ein grober Fehler darf einfach nicht vorkommen! Unsere Qualitätskugelschreiber werden aus ausgesucht hochwertigen Materialien hergestellt und wir garantieren eine Mindestlaufleistung von 2.400 Seiten (DIN A4) oder fünf Jahren – je nachdem, was zuerst eintritt. Eine Gewährleistung auf Durchrostung kann immerhin auch für zwei Jahre gegeben werden. Ausgeschlossen sind jedoch Verschleißteile und die Mine. Auch bei nicht sachgemäßer Handhabung müssen wir jeglichen Garantieanspruch verneinen. Leider haben keine Details genannt. Sollte die Lesbarkeit des Textes stark eingeschränkt sein, überprüfen Sie bitte die Mine und/oder Ihre Handschrift. Beachten Sie auch, dass eine Funktion des Geräts nur in Verbindung mit Papier und Haut garantiert werden kann! Auch Umwelteinflüsse wie Dunkelheit und/oder starker Wassereinfluss können die Lesbarkeit erheblich mindern. Verwenden Sie nur Markenminen und füllen Sie das Gerät nicht selbst nach. Lagern Sie niemals schwere Dinge auf dem Gerät und sorgen Sie stets für eine ausreichende Luftzirkulation. Eventuell auftretende Krämpfe in der Hand sind normal und stellen keine Fehlfunktion des Gerätes dar.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

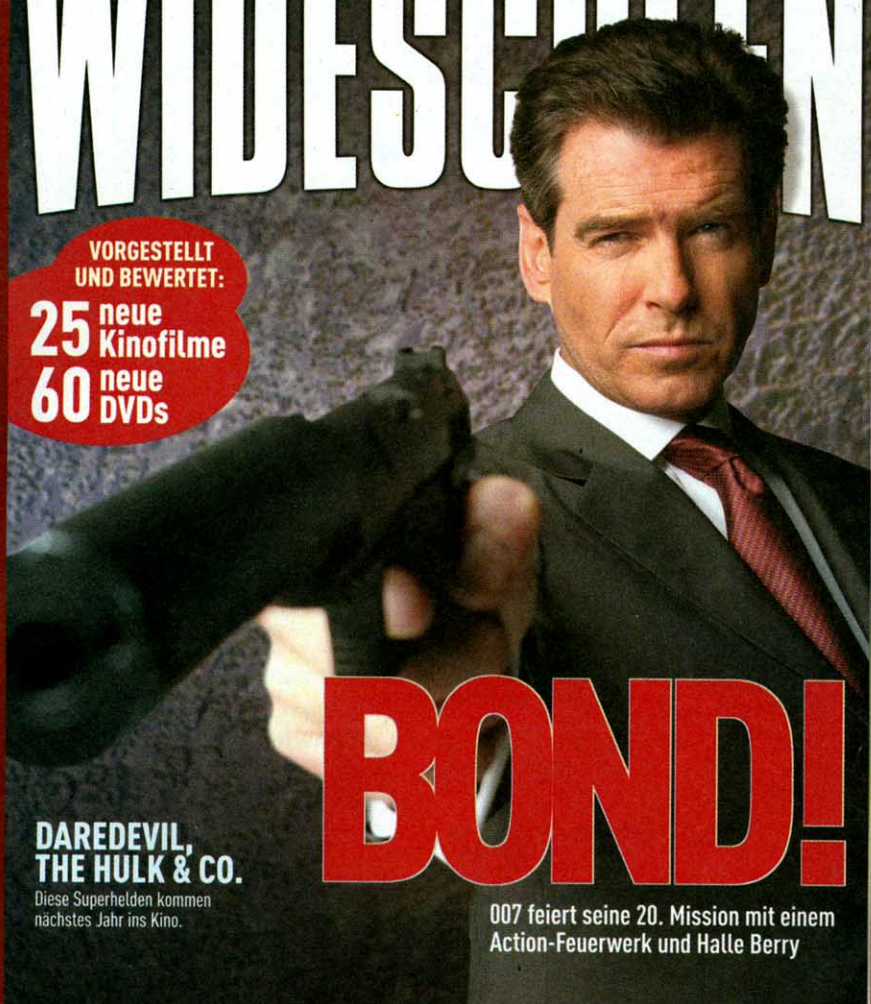
KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

VORGESTELLT
UND BEWERTET:

25 neue
Kinofilme

60 neue
DVDs



BOND!

**DAREDEVIL,
THE HULK & CO.**

Diese Superhelden kommen
nächstes Jahr ins Kino.

007 feiert seine 20. Mission mit einem
Action-Feuerwerk und Halle Berry

ÜBER 30 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN. TV-HIGHLIGHTS.

 Harry Potter 2 Kino: Chris Columbus Leidet manchenfalls die 50 Jahre in den zweiten Teil	 Episode 2 Erstlich auf DVD, toller Sound und intergalakti- sches Bonusmaterial!	 Heimkino Test: Dolby-Digital-Systeme Plus: Die besten Tipps für optimalen Kino-Sound
--	---	--

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)

Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Wer Warcraft 3, Age of Empires 2, Anno 1602, Die Sims
und Rollercoaster Tycoon als Lieblingsspiele aufzählt,
kann eine gewisse Leidenschaft fürs Aufbauen, Handeln,
Managen und Strategien-Austüfeln nicht verhehlen.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Fühlt sich in Ego-Shootern und im Quakenet zu Hause,
empfindet den Ausdruck „Killerspiele“ als Unwort des
Jahres und bereitet sich schon darauf vor, bald Kids-
Software unter die Lupe zu nehmen.

Redaktion

Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann
können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fliegt geheime Flugzeugprototypen, fährt Dampflokmo-
toren und lenkt Rennwagen. Wenn er dabei noch einen Ra-
kenwerfer auf der Schulter hat und dem Sperrfeuer gegen-
rüber Terroristen trotz, ist die Welt für ihn in Ordnung.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Hat Hexfeld-Kacheln im Bad, Aufmarschpläne im Wohn-
zimmer und Flugzeugposter in der Küche. Wenn er nicht
gerade Pixelsoldaten herumkommandiert, stürmt er Gei-
selnahmen auf cs_militia oder dreht Loopings in einer IL-2.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Hat Menschen genauso lieb wie Orks, Nachtelfen und Un-
tote. Was er nicht lieb hat: dreh- und zoombare Umgebun-
gen. Deswegen spielt er vor allem Shooter. Als beruhigen-
der Gegenpol müssen gelegentlich Rollenspiele herhalten.



Dirk Gooding [dg@pcgames.de] Action, Abenteuer
Spielt am liebsten Ego-Shooter, schraubt mit wachsen-
der Begeisterung an Privat- und Büro-PCs herum und
freut sich auf jedes Wochenende, das er zu Hause in
NRW verbringen kann.



Justin Stolzenberg [js@pcgames.de] Sport, Action
Nachdem er sich erfolgreich vor den Klauen des Kreis-
wehersatzamtes drücken konnte, versucht er das Volon-
tärleben zu genießen und freut sich über jedes Sport-,
Renn- und Actionspiel.



David Bergmann [db@pcgames.de] Strategie, Abenteuer
Bereiste zusammen mit Guybrush Monkey Island und
sorgte gemeinsam mit Roger auf schmutzigen Weltraumto-
iletten für strahlenden Glanz. In Abenteuerpausen tobt er
sich auf Echtzeit-Schlachtfeldern aus.



Rainer Rosshirt [ross@pcgames.de] Leserbrief
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich:
Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel
verzweifelte Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt
den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dzwilczek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS



Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE



Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)



Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Ralph Wollner

WWW.PCGAMES.DE

Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wolny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog

Stellvert. des Textchefs: Margit Koch

Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose,
Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese,
Florian Hannich, Paul Krügel, René
Weinberg

Titelgestaltung: Andreas Schulz

Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsen-
dung von Manuskripten jeder Art gibt der Ver-
fasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in
den von der Verlagsgruppe herausgegebenen
Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten
Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich
geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung
bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und
schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die
Benutzung und Installation der Datenträger er-
folgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt
für Fehler, die durch die Benutzung der auf den
Datenträgern enthaltenen Programme ent-
stehen, keine Haftung. Die Programme stellen
keine Entwicklung des Herstellers. Für den Inhalt
der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Telefon: +49 - 911-28 72 341

Fax: +49 - 911-28 72 241

E-Mail: jasmin.zemsch@compu-tec.de

Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat

E-Mail: thorsten.szameitat@compu-tec.de

Anzeigenberatung:

Ina Willax (V. i. S. d. P.)

Fax: +49 - 911-28 72 241

E-Mail: ina.willax@compu-tec.de

Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer

E-Mail: andreas.klopfer@compu-tec.de

Anca Stef

E-Mail: anca.stef@compu-tec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: Telefon: +49 - 911-28 72 261

ISDN Mac: Telefon: +49 - 911-28 72 260

Es gelten die Mediadaten

Nr. 16 vom 01.10.2002

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für
die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und
übernimmt keinerlei Verantwortung für in An-
zeigen dargestellte Produkte und Dienstlei-
stungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen
setzt nicht die Billigung der angebotenen
Produkte und Service-Leistungen durch

COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Be-
schwerden zu einem unserer Anzeigenkunden,
seinen Produkten oder Dienstleistungen ha-
ben, möchten wir Sie bitten, uns dies schrift-
lich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe
des Magazins inkl. der Ausgabe und der Sei-
tennummer, in dem die Anzeige erschienen ist,
an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG

Compu-tec Media AG,

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung: Martin Clossmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung),

Jeanette Haag

VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

PC GAMES CD € 55,20 (Ausland € 68,40)

PC GAMES DVD € 55,20 (Ausland € 68,40)

PC GAMES PLUS € 104,40 (Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Telefon: 0451-4906-700

Telefax: 0451-4906-770

E-Mail: compu-tec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:

Leserservice GmbH

St. Leonharder Str. 10

A-5081 Anif

Tel.: 06246/882-882

Fax: 06246/882-5277

E-Mail: bgenser@leserservice.at

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

PC Games CD € 64,20

PC Games DVD € 64,20

PC Games Plus € 116,40

DRUCK

heckel GmbH, ein Unternehmen der
schlott sebaldis Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:

Zugeleitete ISSN- und Vertriebs-
kennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen
von Adresse oder Bankverbindung etc.):
compu-tec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IWV), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage 3. Quartal 2002
262.253 Exemplare



Ermittelte Reichweite
1.130.000 Leser

INSERENTEN

Ak Tronic	144
Allianz	13
Alternate	129, 140, 141, 142, 143, 148
Asus	201
AVM	15
B&D Verlag	163
CDV	16, 38
Codemasters	28
Compu-tec Media	50, 51, 171, 202, 203, 215
Dell	46, 47
Devolo	189
Electronic Arts	42, 57, 99, 118, 172
Electronics Boutique	101
Expert	185
Flashpoint	25, 35, 115, 117
Fort Knox	199
Gondwana	220
Idee & Spiel	11
Infogrames	157
Innovation	109
Jöllenbeck	64
Jowood	36, 37, 41, 107, 137
Microsoft	19, 63, 85
MSI	79
MTV	158, 209
Musik Produktiv	91
MVF	175
NBC Giga	176
NMVG	164
Okay Soft	105
PC Spezialist	92
Samsung	112
SMS Online	55
Steinberg	89
Stoll Shop	213
Take 2	2
Telekom	33
Terratec	5, 219
THQ	111
T-Mobile	59
Ubi Soft	81
Vivendi Universal	48, 83, 87, 89
Wcom	101

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen
Monat für Monat den AdWord für
die originellste Anzeige. Wir ver-
losen unter den Einsendern zehn
Spielpakete (siehe Seite 207).

Platz 1 Allianz Versi- cherungs-AG Go future



Haben Sie mit der hohen Resonanz auf Ihre
Anzeige gerechnet?

Prinzipiell freuen wir uns natürlich immer be-
sonders über Lob, das direkt von unseren
Kunden kommt. Bevor wir die Anzeigen je-
doch zur Schaltung freigeben haben, ha-
ben wir die Akzeptanz dieser Kampagne bei
unserer jungen Zielgruppe in Form einer
Marktforschung geprüft. In Zusammenarbeit
mit unserer Agentur elephant 7 in Hamburg
haben wir folgenden Kerngedanken erarbei-
tet: „Für alle, die kein langweiliges Leben
führen: Allianz - Versicherung Vorsorge Ver-
mögen.“ Dieser Gedanke beruht auf der Er-
kenntnis, dass junge Leute das Thema Ver-
sicherung und Finanzdienstleistung als eher
langweilig und nicht sehr unterhaltsam ein-
stufen. Allerdings brauchen gerade die agi-
len, jungen Leute, die oft höhere Risiken als
Erwachsene eingehen, einen Partner an
ihrer Seite, der ihnen Sicherheit in der Ge-
genwart und in der Zukunft gibt. Diesen Ge-
danken wollen wir mit der Anzeige kommuni-
zieren. Da wir mit dieser Anzeige speziell
jungen Leuten das Leistungsspektrum ver-
mitteln möchten, liegen wir bei der PC
Games genau richtig. Die positive Resonanz
auf die Kampagne bestärkt uns, auch in
2003 dieses junge Zielgruppen-Potenzial
verblich zu berücksichtigen.

ANINA KRIEGERIS,
REFERATSLITERIN CD/ADVERTISING/SPONSORING

Platz 2 Xtra Clever (T-Mobile)

Platz 3 Robin Hood (Wanadoo)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats November?



LAS KETCHUP Auf der Anno-Launch-Party in Hamburg ließen es diese beiden Venezianer ordentlich krachen.

Mit Manfred Wolfgang Jacobs hat mal wieder ein E-Mail-Einsender den Preis für den Schnappschuss des Monats abgestaubt. Er darf sich auf ein Spielepaket freuen. Was aber nicht heißt, dass Sie mit einer Postkarte nicht die gleichen Chancen hätten – alle Einsendungen, die bis zum Aktionsschluss pünktlich bei uns vorliegen, kommen in die Wertung. Viel Glück!

Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

E-Mail:

schnappschuss@pcgames.de

Website:

www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. November 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



HERZBUBEN Janin Reinhardt von VIVA moderierte auf der GC in Leipzig die Bühnenshow.

Am 04. Dezember erscheint die **PC Games 01/2003**

Test: Gothic 2

In **Gothic 2** erwartet Sie eine lebendige, detailreiche Fantasy-Welt voller fieser Kreaturen, die Ihnen nach dem Leben trachten. Nach **Morrowind** und **Neverwinter Nights** der dritte Rollenspiel-Höhepunkt des Jahres?

Top-Spiele gelöst

Man wird doch wohl noch spielen dürfen: **Age of Mythology**, **Splinter Cell** und **Runaway** stehen im Mittelpunkt des gewohnt dicken Tipps&Tricks-Teils. Außerdem lesen Sie Tipps aus erster Hand von den Machern des EA Sports **Fußballmanagers 2003** und **Anstoß 4**.

Splinter Cell

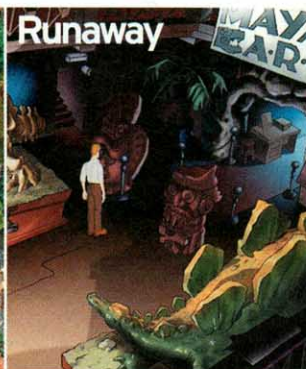
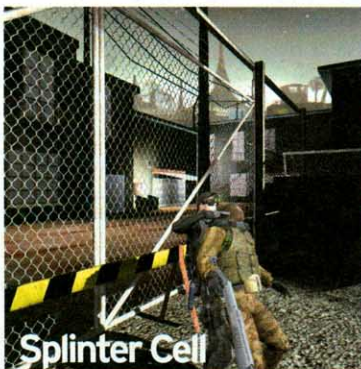
Cooler als **xXx**, besser ausgestattet als **007**, diskreter als Meisterdieb Garrett, gewissenloser als Nr. 47, smarter als Cate Archer: Tom Clancys Spezialagent Sam Fisher schleicht, infiltriert, sabotiert, rettet und überwältigt. Letzteres auch durch Material- und Schatten-Effekte, die es bisher in keinem anderen Ego-Shooter oder Action-Adventure zu sehen gab – der neuesten **Unreal**-Technologie sei Dank. Mit Hightech-Spezialequipment wie Rauchgranaten, Minikameras, hydraulischen Türöffnern, einem Multispektral-Sichtgerät und Fiberglas-Kameras ist er auf alle Eventualitäten vorbereitet. Nur mit einem konnte er nicht rechnen: dass sich sein Bildschirm-Debüt auf Dezember verschiebt. In der 01/03 testen wir den mit Spannung erwarteten Geheimagent-Geheimtipp – platziert sich **Splinter Cell** noch vor **NOLF 2**, **James Bond**, **Mafia** und **Hitman 2**? Dazu auf CD/DVD: die spielbare Demo.

Anno 1503 Profi-Tipps

Die Kampagne des Aufbau-Spiels ist kein Zuckerschlecken – gut, wenn Sie unsere Kniffe kennen. Wir verraten Ihnen, wo Sie die fruchtbarsten Inseln finden, wie Sie Belagerungen überstehen und wie Ihre Truppen die Schlachten überleben.

Gründlich getestet

Frohe Weihnachten: **Aquanox 2**, **Fußballmanager 2003**, **Runaway**, **James Bond 007: Nightfire** und **Anstoß 4** konkurrieren um das Prädikat „Spiel des Monats“. Außerdem im Test: **Harry Potter 2**, **NBA Live 2003**, Microsofts **Rally Sport Challenge** und **Mechwarrior Mercenaries**.

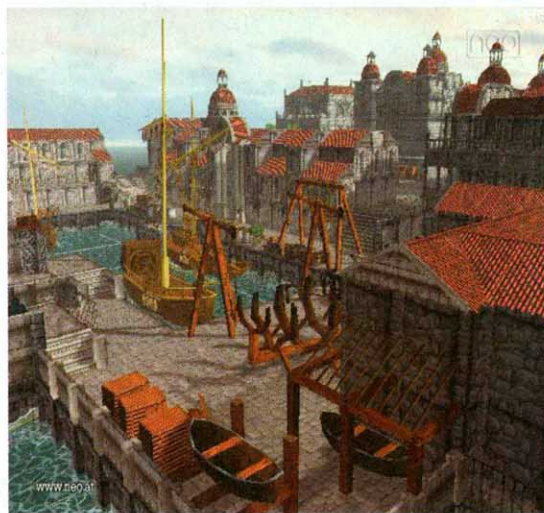


Was macht eigentlich ...

Neo?



In wenigen Wochen knallen in Wien die Sektkorken – dann feiert das 40-köpfige Neo-Team rund um die Gründer Hannes Seifert und Niki Laber (von oben) sein zehnjähriges Jubiläum. Zusammen mit Jowood (*Der Industriegigant 2*) und Max Design (*Anno 1503*) bildet Neo das rot-weiß-rote Spiele-Triumvirat; mit originellen Spielideen hat sich das Team über die Grenzen Österreichs hinaus einen Namen gemacht. Ein Beispiel ist die witzige Einbruch-Simulation *Der Clou*. Oder das Render-Abenteuer *Rent-A-Hero*. Weniger originell, dafür sehr erfolgreich: der *Siedler*-Klon *Die Völker*. Internationale Beachtung fand Neo Software zuletzt durch die gelungene Xbox-Umsetzung eines in Deutschland indizierten Remedy-Shooters. Seit Anfang 2001 ist Neo ein Teil von Take 2 Interactive (*Mafia*, *Stronghold*) und arbeitet unter anderem an einem Online-Ableger des Sid-Meier-Klassikers *Pirates*.



ONLINE PIRATES Schatzsuche im WWW – noch eine Baustelle.

PC Games: Genauso wie Jowood oder Max Design seid ihr in Österreich zu Hause. Aus Sicht eines Computerspiele-Entwicklers eher ein Vor- oder Nachteil?

Hannes Seifert: „Trotz der ‚Größe‘ Österreichs sind immer wieder höchst erfolgreiche Titel aus unserem Land gekommen. Ein Vorteil, den wir immer wieder zu spüren bekommen, ist, dass Leute aus aller Welt gezielt nach Österreich ziehen wollen und es uns deshalb – vor allem in Wien – relativ leicht fällt, internationale Mitarbeiter zu gewinnen.“

PC Games: Von eurem Massive-Multiplayer-Projekt *Online Pirates* hat man lange Zeit nichts gehört. Wie ist der aktuelle Stand?

Hannes Seifert: „Im Moment arbeiten wir weniger am Gameplay als an technischen Lösungen. Neo ist von Online-Spielen als Markt der Zukunft überzeugt, allerdings zum richtigen Zeitpunkt und auf den richtigen Plattformen. Solange die Penetration an Breitbandanschlüssen in den Haushalten nicht gegeben ist, fehlt zur Realisierung der Online-Spiele der Massenmarkt. Wir sind daher bedacht, am ‚Puls‘ der Entwicklung zu bleiben, um zur gegebenen Zeit mit *Online Pirates* oder anderen Marken aus unserem Haus auf den Markt zu kommen. Ein unausgereiftes Produkt werden wir aber sicher nicht veröffentlichen.“



DIE VÖLKER ... hätten auch Die Siedler heißen können.



DER CLOU! Als kleiner Gauner planen Sie den großen Coup.

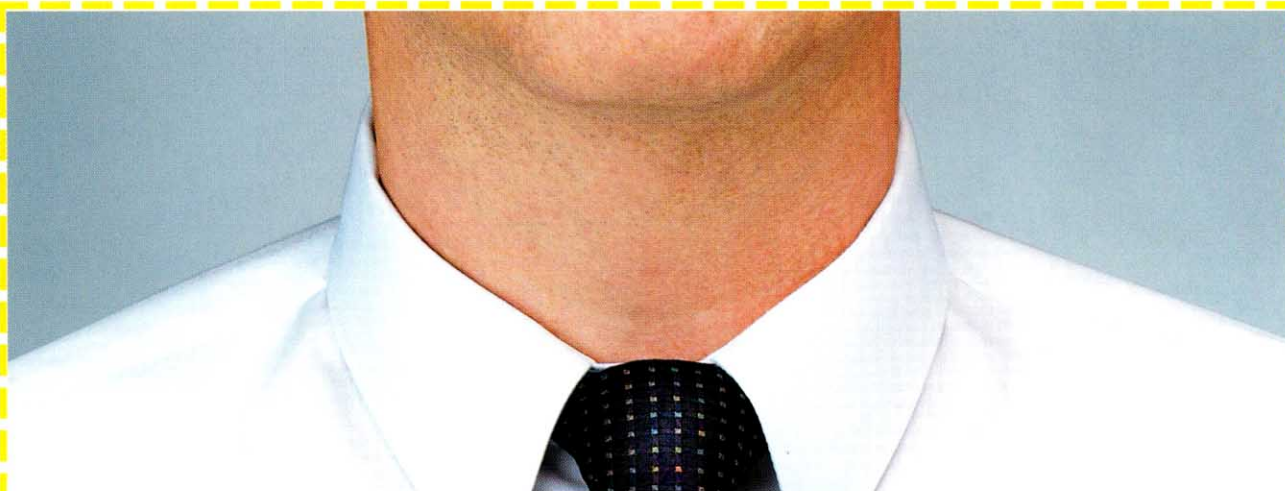
PC Games: Mit *Online Pirates* habt Ihr große Ambitionen. Nachdem viele Massive-Multiplayer-Vertreter schwächeln und nur wenige Online-Spiele wirklich signifikante Nutzerzahlen vorweisen können: Was macht euch so sicher, mit *Online Pirates* auf entsprechend großes Interesse zu stoßen?

Hannes Seifert: „Das Piratenthema hebt sich stark von den bestehenden Konkurrenzprodukten ab. Hinzu kommt die bei vielen Usern vorhandene Faszination für das alte *Pirates!* – und wer würde nicht gerne mit einer kampfhungrigen Mannschaft und einer gut ausgerüsteten Fregatte die sonnige Südsee unsicher machen?“

PC Games: Ihr habt vor geraumer Zeit einen neuen, „großen“ PC-Titel für 2003 angekündigt. Wann wollt ihr die Katze aus dem Sack lassen?

Hannes Seifert: „Die Entwicklungszeiten für hochwertige Titel werden immer länger. Unter 24 Monaten ist ein seriöses Projekt eigentlich nicht mehr abzuwickeln. Daher gibt es immer längere Phasen, in denen vonseiten eines Entwicklers wenig oder gar nichts zu hören ist. Wir konzentrieren uns auf die Qualität unserer Spiele und setzen uns nicht selbst unter Druck, indem wir zu früh damit an die Öffentlichkeit gehen. Es liegen spannende Monate vor uns und es wird auch 2003 Neues aus Österreich zu berichten geben.“

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmerteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort „Was macht eigentlich ...?“ (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de). Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.



Be different



Neu

► Aureon 5.1 Sky

€ 129,00*



Neu

► Aureon 7.1 Space

€ 179,00*

►► Angepasst, uniformiert, gleichgeschaltet? Na, schönen Dank. Klingt einfach besser: die neue Soundkartenfamilie von TerraTec! Angefangen bei der **Aureon 5.1 Fun** für großen Sound zum kleinen Preis auf bis zu 6 Kanälen. Gefolgt vom Raumklangwunder **Aureon 5.1 Sky** mit professioneller 24 Bit/96 kHz Klangqualität auf ebenfalls 6 Kanälen. Bis hin zum Surround-Nonplusultra

Aureon 7.1 Space, die mit studiotauglichen 24 Bit/96 kHz auf sage und schreibe 8 Kanälen Hör-Erlebnisse der Extraklasse garantiert. Auch die Softwarepakete sind eine runde Sache und reizen die Möglichkeiten der Aureons voll und ganz aus. TerraTec ist eben anders! TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terratec.de.



**Vorsicht:
Suchtgefahr!**

JETZT mit Licht!

Der GyroTwister-Xbeam ist das Weihnachtsgeschenk, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.

Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 15.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 17 kg (!!) auf - ohne Batterie - mit reiner Muskelkraft.

Der GyroTwister-Xbeam besitzt einen eingebauten Generator in Form eines Permanentmagneten an dem eine Spule vorbeigeführt wird. Dieser erzeugt genügend Energie, um 4 rote Power-LEDs zu betreiben, die das Gerät in wirklich faszinierender Weise beleuchten.

Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister-Xbeam nie Ihren Freunden und Kollegen - sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende Wunderkugel berichten: www.macht-suechtig.de/begeisterung

Sind auch Sie suchtgefährdet?

Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

Für Händleranfragen: Telefon 089 / 94 38 93 - 0 oder Fax 089 / 94 38 93 - 22

NEU!

jetzt per SMS für nur
EUR 29,95 zzgl. EUR 2,50
Versandkosten bestellen:

**Einfach das Stichwort
"Xbeam" per SMS
an 72864 senden.**

